



AMIGA JOKER

4/91

DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN

NEU!
TOLLES POSTSPIEL
PLUS IRRE
PREISAUSSCHREIBEN!

Back to the Future 3
JOHATHAN
SVIV
ANTARES
CYBERCON 3
U.V.A.

DIE SPINNEN KOMMEN!

ARACHNOPHOBIA

FÜR AUFSTEIGER:

BODEGA BAY
ERWEITERUNGS-
KONSOLE

ENDLICH AM AMIGA!

Railroad
Tycoon

NICHT VERSÄUMEN:

COMPILATION
SPECIAL
&
APRIL-GAGS



KNOW HOW
TIPS * PLÄNE * LÖSUNGEN
NINJA-SPECIAL * LEMMINGS
TURRICAN 2 * SPEEDBALL 2
U.V.A.
NEU: MIT
INDEX!



BOMICO und Software Partner **SERVICELINE**

Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr
Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: **BOMICO** und Software Partner

Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

ocean

Rock me Amadeus!

Hier die gute Nachricht für alle Liebhaber klassischer Musik: Anlässlich des Mozart-Jahres lassen auch wir uns nicht lumpen und bringen diesmal ein mehrseitiges Special unter dem Motto „Was, wenn Mozart einen Amiga gehabt hätte?“. Und jetzt die nicht so gute Nachricht: April, April – Amadeus ist uns vollkommen schnurz, und ob er einen Amiga gehabt hat, erst recht! Wer nun meint, daß wir es bei einem derart bescheidenen Aprilscherz bewenden lassen, der kennt uns aber schlecht: Einer leider völlig unbekannten Tradition folgend, haben wir drei „getürkte“ Tests zwanglos über das Heft verteilt, die ohne jeden Zweifel für angemessene Erheiterung sorgen dürften. Damit es zumindest für die Glückspilze unter Euch darüberhinaus noch etwas zu lachen gibt, ist die Aktion mit einem Preisausschreiben gekoppelt. Wer unsere Mogelpackungen erkennt (sollte nun echt nicht schwierig sein...) und uns die entsprechenden Titel nennen kann, ist bei der Verlosung von ein paar wirklich tollen Gewinnen dabei. Mehr darüber im Betriebsgeheimnis – und das ist kein Aprilscherz!

Apropos gewinnen: Bekanntlich gehören Wettbewerbe in den unmöglichsten Erscheinungsformen zum Joker wie eine Perücke zu Mozart, aber ab dieser Ausgabe setzen wir sogar noch einen drauf. Mit dem „Kicker Cup“ haben wir ein irres Postspiel für angehende Fußballmanager ins Leben gerufen, das so unkompliziert ist, daß wirklich jeder mitmachen kann und trotzdem einen Heidenspaß hat! Daß dabei auch Monat für Monat ein paar hübsche Preise unter's Managervolk gebracht werden, bedarf eigentlich keiner Erwähnung...

Und der Rest des Hefts? Nun, der ist so aktuell, bunt, spannend, genial, unterhaltsam und informativ wie immer. Ein wahrer Geniestreich halt, mindestens so beeindruckend wie alle Kompositionen dieses Herrn Mozart zusammen (wo bleibt eigentlich das Joker-Jahr?). Ob das jetzt auch wieder ein Aprilscherz ist, findet Ihr am besten beim Lesen heraus – und dabei wünsche ich Euch wie immer tonnenweise Spaß!

Euer Wolfgang
Amadeus Michael



Editorial	3
Betriebsgeheimnis	6
Mixer	7
Preview:	
Neues von Palace	8
Arachnophobia	10
Mailbox	20
Crack!	38
Story:	45
Irre Stilblüten aus der Werbung	
Ruhmeshalle	48
PD-Box	54
Joker-Comic	56
Joker-Galerie	58
Up & Down	60
Rockus-Comic	60
Interview:	64
Ein Gespräch mit Chris Földing-Hornschuh	
Kleinanzeigen	65
Girl-Seite	69
Impressum	74
Computer-ABC	75
Joker-Index	76
Special:	77
9 neue Compilations	
Preisausschreiben:	86
Die Electronic Arts Winterspiele	
Know How	87
Know How Index	96
Postspiel:	98
Der Kicker-Cup	
Brork-Comic	100
Klassiker:	101
Barbarian	
User-Club:	
Lernsoftware von Ingenio	102
Bodega Bay	
Erweiterungskonsole	103
Stromausfall:	104
1853	
Spacelords	
Coin Op	106
Joker-Shop	108
Vorschau	110
Inserenten	110
Bezugsquellen	110



Ohne Sport gibt's Mord! Um das zu vermeiden, solltet Ihr Euch mal die Tests zu „Ski or Die“ und „Super Monaco GP“ reinziehen. Abfahrt und volle Fahrt auf den Seiten 32 und 61

Und wieder jede Menge Neuheiten: Postspielvergnügen mit dem „Kicker-Cup“, ein übersichtlicher „Know How Index“ und das „Up & Down“ endlich in Farbe! Nachzuprüfen auf den Seiten 60, 96 und 98



Harte Action & heiße Grafik – das war schon immer eine vielversprechende Kombination! Wir haben Euch diesmal zwei Games anzubieten, die sehr viel versprechen, aber noch mehr halten: „SWIV“ und „Chuck Rock“. Von der Zukunft in die Steinzeit auf den Seiten 16 und 41

Strategen kommen in diesem Heft wirklich voll auf ihre Kosten: Satte fünf Konfliktsimulationen sind diesmal vertreten! Zum Aufwärmen empfehlen wir einen Blick auf „NAM“ und „UMS II“; zu finden auf den Seiten 18 und 44



Frisch von der Kinoleinwand auf den Monitor: Martys letzte Zeitreise in „Back to the Future III“ und die Invasion der Killer-Spinnen mit „Arachnophobia“ – einmal als fixfertiger Exklusiv-Test, einmal als fixes Exklusiv-Preview! Movietime auf den Seiten 10 und 14

Im User-Club haben wir (unter anderem) ein besonderes Schmankerl für Euch: Mit der „Bodega Bay Erweiterungskonsolle“ macht Ihr aus Eurem 500er einen vollwertigen Amiga 2000! Aufsteiger treffen sich auf Seite 103

Alles schön und gut, aber was gibt's zu gewinnen? Massenhaft!!! Beispielsweise bei unserem witzigen „Aprilscherz-Rätsel“ oder den „Electronic Arts Winterspielen“. Preise ohne Ende auf den Seiten 6 und 86

Darauf haben wir lange warten müssen: Eines der besten Computerspiele aller Zeiten liegt endlich auch in der Amigaversion vor! Die Rede ist natürlich von „Railroad Tycoon“ – wer mitreden will, heizt den Kessel an und dampft auf die Seiten 62/63



Für Abenteurer kommt's in nächster Zeit besonders dick: Entweder mit dem aufwendigen Grafik-Adventure „Jonathan“, dem umfangreichen Rollenspiel „Antares“ oder als komplexes Vektor-Game mit „Cybercon III“. Horror, fremde Welten und fiese Roboter erwarten Euch auf den Seiten 12/13, 30/31 und 50/51



Games im Test

Abenteuer

Antares	30
Bane of Cosmic Forge	72
Cybercon III	50
Heart of the Dragon	80
Jonathan	12
Larry VI	35
Projekt Prometheus	70

Action

Back to the Future III	14
Crime Wave	42
Hunt for Red October	49
Insects in Space	84
Orbit 2000	28
Pork's Blood	71
SWIV	16
Warlock – The Avenger	34

Geschicklichkeit

Chuck Rock	41
Little Puff in	
Dragonland	28
Locomotion	52
Lupo Alberto	85
Spaceball	33
Tecnoball	70

Simulation

Ancient Battles	36
Genghis Khan	43
'NAM	18
Railroad Tycoon	62
UMS II	44
Warlords	81

Sport

Ski or Die	32
Super Grand Prix	85
Super Monaco GP	61

Strategie

Backgammon	42
Cybexion	52
Revelation!	82
Think Twice	80
Swap	36

Verschiedenes

Compilations	77
Fruit Machine	84
PD-Games	54
Workbench	82



Betriebsgeheimnis

Diesmal macht das Betriebsgeheimnis seinem Namen alle Ehre: Wer nämlich den Betrieb am Laufen hält, indem er an unserem Aprilscherz-Rätsel teilnimmt, erfährt hier das Geheimnis, was es dabei alles zu gewinnen gibt!

Wie die Sache funktioniert, hat Euch ja unser Reserve-Mozart schon verclickert: Einfach die Titel jener drei

Games, deren Tests Euch völlig zu Recht etwas spannend vorkommen, auf eine Postkarte malen, und ab mit dem Ding an untenstehende Adresse. Und kommt uns ja nicht damit, daß die Fälschungen nicht von den echten Tests zu unterscheiden sind – das wäre eine Beleidigung für uns und Euch! So, nun aber endlich zum Lohn der Mühe:

ABSOLUTE KATASTROPHEN	(00% – 19%) = 3
ZUM VERGESSEN	(20% – 39%) = 3
NIX BESONDERES	(40% – 59%) = 8
IN ORDNUNG	(60% – 79%) = 12
ERSTE SAHNE	(80% – 100%) = 8
HIT-AUSBEUTE	= 6

Wer alle drei Antworten richtig erraten hat, gewinnt auch drei ganz tolle Preise – zumindest, wenn er auf den ersten Platz ausgelost wird. Vom zweiten bis zum zehnten Rang hat sich die Sache auch noch gelohnt. Soff kann man ja schließlich nie genug haben. Ab Platz 11 wird's dann irgendwie kritisch...

Wer sich nun gar nicht vorstellen kann, was er mit so einem Pappziaken anfangen soll, der betrachte nur mal unser „Gruppenbild mit Nase“: So manch einer sieht mit einem solchen Teil nämlich viel besser aus als ohne – stimmt's? Wer sich hingegen um unsere Teststatistik sorgt, den können wir beruhigen: Selbstverständlich wurden die Mogel-Tests hier nicht berücksichtigt. Und wer schon längst seine Karte losgeschickt hätte, wenn er nur wüßte wohin, dem sagen wir jetzt endlich, wo's langgeht:

1. Platz: 3 Jahre lang den Amiga Joker kostenlos frei Haus
- 3 Spitzen-Games
- 3 Artikel aus dem Shop nach Wahl
2. – 10. Platz: 1 Spitzen-Game
11. – 20. Platz: 1 Pappnase

Joker Verlag
„Aprilscherz“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



VERSANDSERVICE SCHNEIDER & HAMANN

Reichsstr. 50 / 1000 Berlin 19 / Tel. (030) 304 31 56

Versandtelefon Mo./Mi. 17.00-19.00 Die/Do 19.00-20.00 Fr 15.00-17.00 Service 24 h - Anrufbeantworter

Amiga Software	DM	RESTPOSTEN solange Vorrat je 19,90	DM
A 10 Tank Killer	84,90	Advanced Fruit Machine - Backlash	59,90
Apprentice	54,90	Advanced Fruit Machine - Backlash	59,90
Awesome mit 3. Shirt	79,90	Casino Royal - Cruncher Factory - El	72,90
B.A.T.	74,90	Ice Hockey - Impact - Jump Jet	78,90
Battlestorm	62,90	Mach 3 - Passing Shot - Pro Tennis	69,90
Betrayal	72,90	Simulator - Rampage - Seconds Out	69,90
Big Business	52,90	Sidewinder - Steiger - Sword & the	64,90
Billy the Kid	84,90	Rose - Vectorial - Way of the Little	59,90
Buck Rogers	74,90	Dragon - Zork 1	74,90
Cadaver	62,90		
Car Vap	62,90		
Castle Master	64,90		
Challengers (Sammlung)	74,90		
Chase Strikes Back	59,90		
Chip Challenge	59,90		
Colonel's Request (1 MB)	89,90		
Conquest of Camelot (1 MB)	89,90		
Curse of the Azure Bonds	74,90		
Dragon Breed	62,90		
Dragon Wars	69,90		
Dragonflight	74,90		
Drakhen	69,90		
Duck Tales	62,90		
Elvira	74,90		
Eliminator	59,90		
Eye of the Beholder	74,90		
F-16 Falcon	69,90		
F-19 Stealth Fighter	69,90		
Fate Gates to Dawn	69,90		
First Year 1 (Sammlung)	54,90		
Great Counts 2	69,90		
Gumbat	62,90		
Highlights (Sammlung)	69,90		
Immortal	69,90		
Indiana Jones Adv.	69,90		
Insects in Space	59,90		
Invest	59,90		

**GRATIS
ÜBERRASCHUNG**
liegt jeder
Bestellung bei
vom 01.04.-10.05.91

TOP TEN
1. Monkey Island (-)
2. Cadaver (1)
3. Kick Off 2 (3)
4. Wrath of the Demon (-)
5. Pirates (5)
6. Powermonger (2)
7. Loom (6)
8. Elvira (10)
9. F-16 Falcom (-)
10. Lemmings (-)

Versandkostenfrei
für Selbstabholer
nur nach Vereinbarung
(kein Laden)

James Pond	57,90
Kick Off 2	59,90
Killing Game Show	59,90
Klax	49,90
Legend of Faerghall	74,90
Leisure Suit Larry 3 (1 MB)	69,90
Lemmings	59,90
Loom	74,90
Loot	59,90
Lotto	62,90
Lotus Esprit Turbo Ch.	69,90
M.U.D.S.	69,90
M1 Tank Platoon	72,90
Mania Mania	69,90
Maui Island	69,90
Mistresses (Sammlung)	64,90

Gratis-Zugabe
Ein Game nach unserer Wahl
beim Kauf von 10 verschiedene
Titeln vom 1.4.-10.5.91

RESTPOSTEN solange Vorrat je 49,90	
All time Favourite (Samml.) - Fight	139,00
Com. (Samml.) - Guild of Thieves	
Intern. Soccer - Pipemania - Shopin	
Space Ace - Venus - Ultima 5	
Waterloo - Xenon 2 - Zoom - Paper	
boy - Powerpack (Samml.) Mortville	
Speichererweiterung A500 auf 1 MB	
intern. Incl. Uhr	139,00
VERTRAUEN zahlt sich aus!	
Restpostenpaket 1	175,00
10 verschiedene Original-Games	
nach unserer Wahl	

Achtung: Versand nur noch im Sicherheitskarton - Vorkasse - 5,50 DM - Ausland nur Vorkasse - 10,00 DM
Nachnahme - 7,50 DM - Preisliste gegen 1 DM in Briefmarken - wird bei Kauf überschrieben - System angegeben!
dt. - deutsche Anleitung - bei Druck noch nicht lieferbar - Preism & Preisänderung vorbehalten

Zillesoft

Titel	Preis	Titel	Preis	Titel	Preis
Adv. Tactical Fighter II	68,90	Great Courts 2	68,90	Puzznik	68,90
Badlands	58,90	Hard Drivin II	68,90	Red Storm Rising	63,90
Battle Command	68,90	Invest	64,90	Rick Dangerous 2	63,90
Battlestorm	68,90	Ishido	68,90	Rogue Trooper	68,90
Betrayal	78,90	James Pond	68,90	Secret of Monkey Isl. dt.	94,90
Big Business	58,90	Lemmings	63,90	Sim City	78,90
Billy the Kid	68,90	Loopy	58,90	Simultra	63,90
Buck Rogers - Deutsch	98,90	Lords of Doom	68,90	Speedball II	68,90
Cadaver	68,90	Lotus Esprit Turbo Ch.	68,90	Spindizzy Worlds	68,90
Car-Vap	68,90	M.U.D.S.	68,90	Super Skweek	58,90
Challengers	78,90	M1 Tank Platoon	78,90	Team Suzuki	63,90
Chase H.Q.	63,90	Masterblazer	78,90	Team Yankee	78,90
Chess Simulation	68,90	Might and Magic II	78,90	The Immortal (1 MB)	68,90
Dinowars	58,90	On the Road	68,90	Tower Fro	78,90
Dragon Breed	68,90	Operation Stealth	68,90	Transworld	68,90
Duck Tales	68,90	Pang	68,90	Ultima V	73,90
Elvira	73,90	Panzer Kick Boxing	78,90	Wonderland (1 MB ed. 512K)	76,90
Eggs Sporting Golf	63,90	Paradroid 90	68,90	Z-Out	63,90
F-16 Falcon Miss. Disk II	58,90	Pool of Radiance (1 MB)	68,90	X-Copy, Incl. Hardw.	63,00
F-19 Stealth Fighter	78,90	Powermonger	78,90	Ami RAM + Uhr + Dragons Lair	228,00
Geisha	68,90	Powerpack	68,90	Ami RAM + Dungeon Master	211,60

NEU! CHANNEL VIDEODAT Decoder VD 2000 - für Amiga DM 359,-

Daten aus dem Fernsehen für Ihren Amiga (PC, Atari ST) Laden Sie Shareware, Computergrafiken, Demos (Anwender- und Spielersoftware), Börsen-, Zeitungsnachrichten, aktuelle Angebote direkt aus dem TV in Ihr Computersystem. Die Daten werden über „PRO 7“ ausgestrahlt. Nähere Informationen gegen Einsendung von DM 2,- in Briefmarken.

Suchen Sie Game-Boy-Spiele? Kein Problem. Wir haben derzeit 50 verschiedene Spiele auf Lager, weitere 40-50 Ankündigungen werden erwartet. Hier einige Beispiele:

Batman	DM 72,95	King of Zoo	DM 48,95	Nemesis	DM 63,95
Ishido	DM 44,95	Ninja Boy	DM 63,95	Tennis	DM 44,95

Einige Titel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar. Sie können sich die neuesten Titel jedoch reservieren lassen. Auslieferung erfolgt nach Bestelldatum. Fordern Sie noch heute unsere kostenlose Preisliste Ami an! Versand per NN + 8,- oder Vorkasse + 5,- auf unser Konto PG Amt Essen, 402835-433. Ab DM 150,- Bestellwert versandkostenfrei. Kein Ladenverkauf, nur Versand! 24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter) 0 28 43 / 8 01 87 - FAX 0 28 41 / 2 27 78

Norbert Zielinski
Alpener Str. 67a, 4134 Rheinberg 1

Messezeit

Erinnert Ihr Euch noch? Vor zwei, drei Jahren gab's auch schon Amiga-Messen – in Amerika. Wer heuer hingegen sämtliche „amigahaltigen“ Veranstaltungen in der näheren Umgebung besuchen will, der legt sich am besten gleich ein Jahresticket der Bundesbahn zu!

Damit Ihr bei dem Messerummel den Überblick nicht verliert, haben wir Euch hier mal die wichtigsten Termine aufgelistet:

Vom 25. bis 28. April findet die Amiga '91 Berlin auf dem Messegelände der AMK statt (am 25. nur für Fachbesucher!). Der Wiener Messepalast öffnet dann vom 10. bis 13. Oktober seine Tore für die Amiga World. Voraussichtlich in der Zeit vom 31. Oktober bis zum 3. November gibt's auch wieder eine Amiga '91 in Köln (der Termin könnte sich aber eventuell verschieben). Schließlich und endlich noch die Hobby + Elektronik in Stuttgart: Vom 7. bis 10. November wird es dort unter anderem auch für Amiga-Freaks einiges Interessantes zu sehen geben. Na, dann verlaßt Euch mal nicht auf diesen vielen Messen...



Spät rollt er...

... doch er rollt! Gemeint ist „Rolling Ronny“, den wir schon im Februarheft getestet haben, der aber immer noch nicht in den Geschäften aufgetaucht ist. Und ein bißchen wird's wohl auch noch dauern.

Des Rätsels Lösung: Hersteller Starbyte hat sich entschlossen, das Spiel noch um einige Level zu erweitern und es dann für mehrere Systeme (möglicherweise auch Konsolen) gleichzeitig herauszubringen. Tja, und das braucht halt seine Zeit! Aber so gegen Ende September soll's dann wirklich soweit sein – hoffen wir das Beste!

Byte-Brötchen

Habt Ihr den Artikel „Quo vadis 64“ im letzten Heft gelesen? Nun, anscheinend haben das sogar eine ganze Menge Leute getan – und sich gefragt, was es denn wohl mit den dort erwähnten Cartridges für den guten alten „Brotkasten“ auf sich hat.

Genauer gesagt, sie haben uns danach gefragt. Deshalb zeigen wir Euch hier mal ein

Zugabe

Preisausschreiben sind im Joker eine Selbstverständlichkeit, daß die Gewinner anschließend ihre Preise auch kriegen (gelegentlich zwar mit etwas Verspätung...), sowieso. Aber daß sie sogar mehr bekommen, als sie gewonnen haben, ist schon nicht mehr ganz so selbstverständlich!

So geschehen bei unserem „Silvesterfeuerwerk“: Eigentlich wollte der HAMO-Versand nur je drei „Powermonger“, „M1 Tank Platoon“ und „Buck Rogers“ spendieren. Was dann tatsächlich bei uns eintrudelte, waren drei riesige „Powermonger Power Packs“ mit Spiel, T-Shirt, Poster und Button, sowie eine ähnliche Ausstattung zu den anderen Games! Soviel Großzügigkeit muß auch mal lobend erwähnt werden, oder? Da könnten sich die Veranstalter des Samstaglotos noch eine Scheibe abschneiden...

paar von den Dingen, damit Ihr auch sehen könnt, daß die Teile gar nicht so ohne sind. Über mangelnde Aktualität kann man dabei jedenfalls nicht meckern – abgebildet sind Module von Ocean, und zwar „Shadow of the Beast“, „Robocop 2“ und „Chase H.Q. II“. Aber deswegen müßt Ihr natürlich Euren Amiga nicht gleich wegschmeißen, der kann schließlich auch ohne Cartridges noch um einiges mehr...



Der Hofbericht: Neues



Complex

Dieses Game wird uns in die wundervolle Welt des Jahres 2061 entführen: Kriminelle Gangs beherrschen das Geschehen, deren Methoden von Tag zu Tag rücksichtsloser werden. Nur die bestausgebildeten Polizisten, die auch ständig weiter

im Trainingskomplex üben, haben überhaupt eine Chance, es mit den Ganoven aufzunehmen...

Complex ist ein comicartig aufgemachtes Ballerspiel mit vielen, vielen Plattformen. Die fünf riesigen Level sind grafisch sehr abwechslungsreich gestaltet, einer spielt beispielsweise vor dem Hintergrund einer Industrieregion mit zahlreichen



Rohren und Maschinen, ein anderer inmitten einer idyllischen Blumenlandschaft. Gegnermäßig wird ein buntes Panoptikum von Skinheads, gemeinen Gangstern, mutierten Schildkröten und anderen Monstern aufgeboten. Der Held kämpft sich kletternd, hüpfend und hangelnd durch die verschiedenen Szenerien und schießt dabei auf alles, was sich be-

wegt – ausgenommen kleine Mädchen, Fensterputzer und Frauen mit Einkaufswagen, denn wer sich bei Complex an unschuldigen Bürgern vergreift, kriegt Punkte abgezogen! Außer diesem lobenswerten Feature gibt's hier noch was Positives zu vermelden: Erscheinen wird das Spiel wahrscheinlich bereits im August '91.

Arborea Crystals of

Unter Palace' Fittichen arbeitet derzeit die französische Spieleschmiede Silmarils („Colorado“) an ihrem neuen Projekt. Es soll eine Mischung aus Strategie- und Rollenspiel werden, die in einer 3D-Abenteuerwelt angesiedelt ist.

Die vier magischen Kristalle von Arborea, die ihrem Besitzer unvorstellbare Macht verleihen, sind tragischer-

weise verschwunden. Der bitterböse Finsterling Margoth interessiert sich sehr für die Klunker, denn mit ihrer Hilfe könnte er endlich Tod und Verderben über das Land bringen! Damit sein Herzenswunsch nicht in Erfüllung geht, macht sich der Spieler in der Rolle des Prinzen Jarel zusammen mit sechs Helfern auf die Suche nach den Steinchen.

Wie bei Rollenspielen so üblich, wird die Gruppe des öfteren angegriffen und muß sich mit Schwertern und Zaubersprüchen zur Wehr setzen. Wesentlich

aufregender ist da schon, daß die Welt von Arborea laut Silmarils aus 16.000 bis 20.000 Orten bestehen soll, die sich zudem auch noch aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten lassen! Außerdem kriegt man hier nicht bloß einen kleinen Bildausschnitt in einem Grafikenster serviert, sondern bekommt ein riesiges Bild zu sehen.

Zur Auflockerung wurden zwei zusätzliche Sequenzen in das Spiel integriert: Sobald die Helden in einen Kampf geraten, wird der Screen umgeschaltet, und

man muß seine Figuren auf einem schachbrettartigen Feld bewegen. Die zweite Sequenz wird aktiviert, wenn man die Eigenschaften eines Charakters verbessern will; dann läuft ein Quiz ab, in dem Fragen aus dem Fantasybereich beantwortet werden sollen. Wer vorsichtshalber seine diesbezüglichen Kenntnisse vorher nochmal auffrischen will (vielleicht mit Tolkiens Büchern?), sollte sich beeilen: Das Game kommt angeblich bereits in allernächster Zukunft heraus, möglicherweise schon im April.



aus dem Hause Palace

Nach dem wenig berauschenden „Voodoo Nightmare“ hörte man längere Zeit nichts mehr von dem englischen Königs... äh, Softwarehaus. Doch jetzt wurden gleich vier neue Spiele angekündigt – wir durften schon mal einen vorsichtigen Blick riskieren!



Hostile Breed

Dieses Shoot 'em up soll dem Spieler nicht nur schnelle Reaktionen, sondern auch strategisches Denkvermögen abverlangen: Durch ein Erdbeben auf dem Planeten „Genaro 5“ sind Risse in den Wänden der örtlichen Forschungsstation entstanden. Das haben die

(widerwärtigen und sehr gefährlichen) Planetenbewohner sofort ausgenutzt und sind in die Station eingedrungen. Wer darf jetzt wohl die ansässigen Arbeitnehmer vor dem Untergang bewahren? Na? Genau!

Im Gegensatz zu den meisten Ballerspielen muß man die Level hier nicht hintereinander abspulen, sondern kann die Raumsektoren der Forschungsstation ganz nach



Belieben aufsuchen – das Problem ist vielmehr, daß man eigentlich an -zig Orten zugleich sein müßte! Die Eindringlinge kümmern sich nämlich herzlich wenig darum, ob der Spieler zufällig gerade in der Nähe ist, sie richten einfach überall Zerstörungen an. Es bleibt also nichts anderes übrig, als immer schnell dorthin zu flitzen, wo die Situation gerade am brenzligsten ist...

Extrawaffen wird es natürlich in reicher Auswahl geben, zusätzlich kann man die Verteidigungsanlagen der Station aktivieren. Die Raumsektoren verfügen allesamt über feinstes Zwei-Wege-Parallax-Scrolling, die Grafiken hat Jo Walker verbrochen, der auch „Barbarian II“ illustriert hat. Voraussichtlicher Erscheinungstermin des Spiels: September '91.

Demoniak

Auch wenn Demoniak bei uns heute das Schlußlicht bildet, für Palace ist es ein Anfang, und zwar der neuen Adventure-Reihe „Pure Fiction“. Demoniak ist ein Bösewicht aus einer fernen

Welt, der unser Universum erobern möchte. Dazu zaubert er ein riesiges Loch in den Sternenhimmel, das der Spieler natürlich wieder schließen muß. Zum Lochschließen braucht man eine magische Bombe, die dummerweise in drei Teile zersprungen ist, die jetzt irgendwo verstreut herumliegen.

Das Ganze wird ein Text/Grafikadventure im klassischen Sinn: Man sieht seitweise (englischen) Text, dann folgt wieder ein Bild usw.. Die Eingaben erfolgen per Tastatur, wobei der Parser so gut sein soll, daß er beinahe alles versteht, was man ihm sagt. Es gibt insgesamt 50 Charaktere (!), in deren Rolle man während

des Spiels schlüpfen kann und muß. Die Handlung erlebt man dann jeweils aus der Sicht des gerade ausgewählten Charakters. Und schließlich noch die letzte gute Nachricht des Tages: Auch dieses Game soll schon innerhalb der nächsten zwei, drei Stunden erscheinen! (C. Borgmeier)



Preview:

ARACHNOPHOBIA

Auch wenn so mancher sich vor ihnen ekelt, im Grunde genommen sind die meisten Spinnen völlig harmlos. Aber eben nicht alle – vor allem dann nicht, wenn Steven Spielberg sie auf die

Wer den gleichnamigen Erfolgsfilm gesehen hat, dem dürfte seither beim bloßen Anblick dieser Tierchen schon der Angstschweiß auf der Stirn stehen: Auf der Kinoleinwand überfallen die Biester nämlich ganze Städte und killen die hilflosen Einwohner gleich scharenweise. Disney Software („Dick Tracy“, „Duck Tales“) hat sich der Gliederfüßler angenommen und schickt das Getier jetzt in einem Actiongame auf den Screen...

Zu Anfang jedes Levels ist ein Stadtplan zu sehen, auf dem der Spieler sein Auto zum Einsatzort steuert. Dann wechselt das Szenario, und man findet

sich in dem jeweiligen Wohnhaus, Schulgebäude oder Lagerschuppen wieder. Die Gebäude haben in der Regel mehrere Stockwerke, manche sind darüberhinaus auch noch unterkellert. Im Inneren klettern und flüchten jedenfalls überall Spinnen herum, von denen einige nahezu ungefährlich sind (erst nach drei Berührungen ist der Held tot), wogegen bei anderen bereits ein Biß genügt, um die Kammerjägermission vorzeitig zu beenden. Kinobesucher ahnen sicher schon, daß es sich bei der letzteren Sorte nur um die hochgiftigen Amazonas-Krabbler handeln kann, denn die

Menschheit losgelassen hat!

haben schließlich diese verhängnisvolle Entwicklung überhaupt erst ausgelöst. Daher müssen in jeder Stadt sämtliche südamerikanischen Spinnen vernichtet werden, erst dann ist der entsprechende Spielabschnitt gemeistert.

Selbstverständlich steht unser Kammerjäger seinen bissigen Gegnern nicht wehrlos gegenüber, er hat sogar eine ganze Reihe von Gerätschaften zur Verfügung, die ihm bei der Bewältigung seiner verantwortungsvollen Aufgabe helfen: Im einfachsten Fall versprüht man schlichtes Insektenspray, um seine Feinde in den Spinnenhimmel zu schicken; bei besonders vielen Untieren in einem Raum lohnt sich auch schon mal der Einsatz einer kleinen Bombe; last not least kann man mit (vorher eingesammelten) Streichhölzern ein wärmendes Feuerchen entfachen, um die Biester damit abzufackeln. Zur Grundausstattung gehört schließlich noch ein chicer HighTech-Apparat, der zum Aufspüren der lebenswerten Tiere dient. Soweit man es bis jetzt beurteilen kann, macht Arachnophobia einen recht ansprechenden Eindruck, besonders die Grafiken lassen auf einiges hoffen. Ob das Game auch vom Spielerischen her überzeugen kann, werden wir Anfang Mai erfahren, dann soll es nämlich auf den Markt kommen. Vorausgesetzt, die Programmierer werden zwischenzeitlich nicht von ihren eigenen Spinnen versepselt... (C. Borgmeier)



WRECKERS



Audiogenic

BOMICO Serviceline

Haben Sie Fragen zu BOMICO – Spielen?

Möchten Sie Tips zum Spielablauf?

Unsere Spielexperten helfen weiter!

Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr.

Ein Anruf genügt!

Tel. 06107/62067

Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.

Vertrieb: BOMICO, Gewerbegebiet Süd, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Jonathan

Der Amiga Joker meint:
Jonathan ist Computer-Entertainment der Spitzenklasse!



Ein Teil der Stadt ist
grünlich gelblich ge-
färbt. Die Stadt ist
von einer Mauer um-
geben, die die Grenze
zwischen der Stadt und
dem Land markiert.
Die Mauer ist aus
Stein und hat eine
Höhe von etwa 10
Metern. In der Mitte
der Mauer befindet
sich ein Tor, das die
Hauptstraße der
Stadt bildet.

Fast eineinhalb Jahre mußten die Freunde anspruchsvoller Computer-Unterhaltung auf den Nachfolger zu „Stadt der Löwen“ warten. Aber manchmal zahlt sich Geduld eben aus: Das neueste „Artventure“ aus deutschen Landen ist eine Klasse für sich!

Im Jahre 1988 machte sich eine kleine aber feine Truppe namens PM-Entertainment auf, die Amiga-Welt zu erobern. Was mit „Holiday Maker“ begann, steigerte sich über das Asien-Adventure „Stadt der Löwen“ zu einem vorläufigen, aber furiosen Höhepunkt: Mit Jonathan haben die Mannen um den Autor und Grafiker Chris Földing-Hornschuh ein typisches „Noch-Game“ abgeliefert – noch schöner, noch umfangreicher und vor allem noch spielbarer! Gesteuert wird wie eh und je über ein ausgefeiltes Maus/Icon-System, aber man hat sich die Kritik an den Vorgängern zu Herzen genommen und diesmal ein Abenteuer auf die Beine gestellt, das sich in Sachen Komplexität vor einem Adventure mit Parser keinesfalls mehr zu verstecken braucht. Und damit auch ja keine Mißverständnisse aufkommen, hören die Jungs fortan nicht mehr auf PM-Entertainment, sondern haben

sich den beziehungsreichen Namen „Phoenix“ verpaßt...

Auch beim Szenario ist man einen Schritt weitergegangen: Handelten die früheren Werke noch vor vergleichsweise „normalen“ Kulissen wie der USA oder Singapore, so spielt Jonathan in einer weitaus exotischeren Umgebung – einer süddeutschen Kleinstadt namens Kronstadt! Exotisch nicht nur deshalb, weil das Örtchen unschwer als Memmingen (die Heimat der Programmierer) zu identifizieren ist, sondern natürlich vor allem, weil eine böse Macht aus ferner Vergangenheit die Menschen dort in ihren Bann geschlagen hat. Ein unbescholtener Lehrer vergeht sich an einer Schülerin und versucht sie zu töten, Finanzbeamte kämpfen Seite an Seite mit einer Rockerbande gegen die Polizei, und der Rest der Einheimischen begeht Selbstmord oder leidet

zumindest unter furchtbaren Kopfschmerzen. Der einzige, der das Städtchen (und in weiterer Folge natürlich die Welt) vor dem Untergang bewahren kann, ist Jonathan – ein junger Mann, der seit seinem 15ten Lebensjahr im Rollstuhl sitzt. Der arme Kerl wird von visionären Alpträumen geplagt, die recht drastisch verdeutlichen, daß ihm in dieser Tragödie eine ganz besondere Rolle zufällt. Aber mit Hilfe seiner Freunde, eines Zauberbuches, zehn Tagen Zeit und einem gewitzten Zocker vor dem Monitor wird sich das Schlimmste wohl vermeiden lassen...

Im Gegensatz zu vielen anderen Adventures kann der Spieler hier kaum jemals „hängenbleiben“ und steht auch nicht ständig unter Zugzwang: Die Story entwickelt sich praktisch ganz von selbst, allerdings je nach den eingegebenen Aktionen immer etwas anders. Auf einem wahrlich reichhaltigen Icon-Screen werden sowohl der Titelheld, als auch seine bis zu 12 Freunde befehligt. Jonathans Kumpel führen dabei ihr eigenes Leben und befinden sich meist an ganz verschiedenen Örtlichkeiten – alleine in Kronstadt sind das schon 30, in der näheren Umgebung kommen nochmal 20 weitere dazu. Um die Clique zu erreichen, kann man telefonieren (über 200 aktive Telefonnummern!), um sich über den aktuellen Stand der Dinge zu informieren, ist es nützlich, in die Zeitung oder den Fernseher zu gucken. Natürlich werden auch hier verschiedene Dinge untersucht, geöffnet, gesammelt oder angewendet, aber wer den finalen Showdown mit dem Bösen siegreich überstehen will, muß sich auch um Jonathans magische Fähigkeiten kümmern: Wie bei einem Fantasy-Rollenspiel gibt es die unterschiedlichsten Zaubersprüche, z.B. für das Erlangen übermenschlicher Kräfte oder vorübergehende Unsichtbarkeit. Manche dieser Hexereien dürfen mehrmals, andere nur einmal eingesetzt werden. Last not least kann (endlich) der Spielstand jederzeit auf einer Extradisk gesaved werden.

Die Handhabung ist also ebenso simpel wie vielseitig, die Story ist stimmungsvoll und steckt voller verzwickter Rätsel (was hat es mit den seltsamen Schriftzeichen auf sich, was mit den keltischen Liedern?), und die deutschen Bildschirmtexte lesen sich fast so packend wie ein Buch von Stephen King. Aber was darf man sich von der Präsentation erwarten? Nun, nur das Feinste: Zu sehen gibt es etliche bildschirmfüllende Grafiken in der gewohnt beeindruckenden Földing-Perfektion, sowie jede Menge hübsch animierter Digi-Bilder (z.B. wenn man

BACK TO THE FUTURE III

Eifrige Kinobesucher haben einen Vorteil: Sie wissen immer schon ein paar Monate vorher, welche Games demnächst erscheinen werden! Ob sie dann aber auch was taugen, erfährt man erst bei uns...



Marty, der furchtlose Tellerwerfer



Ab in den Himmel für Pappkameraden!



Doc auf dem Weg zu Clara

Der Amiga Joker meint:
Back to the Future III hat Seltenheitswert: eine wirklich gelungene Filmumsetzung!

Daß Doc und Marty auch bei ihrer (angeblich) letzten Zeitreise wieder auf dem Amiga vorbeischauen, war ja wohl klar: die Frage lautete eigentlich nur, wie sie sich dabei anstellen würden – so wie beim letzten Mal, oder vielleicht doch etwas besser? Um es gleich vorwegzunehmen: Was das Spiel betrifft, wurden die beiden gottlob *nicht* von der Vergangenheit eingeholt, zwischen dem enttäuschenden zweiten Teil und der aktuellen Fortsetzung liegen Lichtjahre!

Das Game besteht diesmal aus vier unterschiedlichen Levels, die natür-

lich alle wieder an einzelne Filmszenen anknüpfen. Zunächst muß Doc versuchen, mit seinem Pferd die Kutsche von Clara Clayton einzuholen, bevor diese in den Abgrund stürzt, weil ihre



Gäule durchgegangen sind. Ganz ähnlich wie im ersten Abschnitt von „Wrath of the Demon“ geht es anfangs nur darum, auftauchende Hindernisse, wie Felsbrocken, Tomahawks und Holzkisten wegzuballern oder ihnen durch Ducken bzw. Überspringen aus-

zuweichen. Nach einer Weile wird von der Seitenansicht in die Vogelperspektive umgeschaltet, und Doc muß sich galoppierend und schießend einen Weg durch miteinander kämpfende Indianer- und Kavallerieverbände bahnen. Dieser Perspektivenwechsel wiederholt sich dann noch einige Male, bis die arme Clara endlich gerettet ist. Der zweite Level ist wesentlich simpler gestrickt, hier soll man einfach in einer Schießbude möglichst viele Enten und Papp-Gangster erledigen. Weiter geht's mit Frisbee-Werfen, sechs böse Jungs warten in Level 3 darauf, von Martys runden (Porzellan-) Scheiben getroffen zu werden. Die praktischen Tellerchen braucht man auch im letzten Spielabschnitt, nämlich zur Abwehr störender Gegner, während Doc und Marty sich bemühen, mit Hilfe einer Lokomotive ihren DeLorean auf Zeitreisegeschwindigkeit zu bringen.

Wie gesagt hat der dritte Teil gegenüber dem zweiten deutlich zugelegt, und das praktisch in jeder Hinsicht: Die Grafik ist schön wildwestmäßig gezeichnet, das Scrolling ruckelt kaum, und es gibt viele hübsche Zwischenbilder. Der Sound bietet Musik plus FX und geht insgesamt in Richtung „Spiel mir das Lied für eine Handvoll Dollar mehr“; auch die Joysticksteuerung darf ruhig so bleiben, wie sie ist. Sicher, der Schwierigkeitsgrad ist relativ happig, er steigert sich langsam von schwer bis sehr schwer, aber schließlich darf man die Level zwei und drei in einem Trainingsmodus vorher üben. Blicke als Fazit festzuhalten, daß Doc und Marty jetzt endlich auch in der Computerversion auf der Höhe ihrer Zeit sind! (od)



Back to the Future III

Grafik: 79%

Sound: 71%

Handhabung: 72%

Spielidee: 60%

Dauerspaß: 79%

Preis/Leistung: 75%

Red. Urteil: 78%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Image Works

Bezug: Korona Soft

Spezialität: Drei Disketten, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt. Die Highscores werden leider nicht gesaved.

BEVOR SIE SICH IN NEUE ABENTEUER STÜRZEN...

EDITION vol 1

SOFTWARE 2000

Edition



Ab sofort
überall erhältlich...

Ballerorgien gibt's bekanntlich viele, aber nur sehr wenige können den Action-Freak wirklich zur Extase treiben. „Silkworm“ war so ein Fall, und Storms neues Game fällt ebenfalls in diese Kategorie!

Der Amiga Joker meint:
SWIV ist ein Ballerspiel
zum Verlieben!

Der Vergleich mit der alt-
chrwürdigen Seidenraupe
drängt sich förmlich auf,
denn bei SWIV handelt es



Gegner gibt's hier wahrlich nicht wenige!



Eine Spur im Kornfeld...



Begegnung der wüsten Art

sich um einen inoffiziellen
Nachfolger des Action-
Klassikers. Aber ob nun
„Silkworm IV“ oder SWIV
(habt Ihr die Namensver-
wandtschaft bemerkt?), hier
wartet ein Shoot 'em up der
Sonderklasse:
Bis zu zwei Spieler dürfen
gleichzeitig um die Weite
ballern, der eine per Hubschrauber, der andere im
Jeep. Geschossen wird mal
wieder auf alles, was sich
bewegt, und das pausenlos –
es gibt nämlich nur einen
einzigsten Level! Der ist dafür
riesig, er enthält 15 sehr ver-
schiedene Hintergrundgra-
fiken, die während des
Spiels ständig nachgeladen
werden. Dadurch kann man
sich (theoretisch) nonstop
von unten nach oben durch-
ballern – bei insgesamt 106
Screens dauert das etwa 40
Minuten! Das Scrolling hält
nur kurz an, wenn ein be-
sonders dicker Gegner er-
scheint, der sich nicht mit
zwei, drei Schüssen wegpün-
zen läßt. Sobald das Hinder-
nis dann beseitigt ist, wird
automatisch weitergescrollt.
Feinde gibt es hier genug,
und zwar nicht gerade
harmlose: Hubschrauber
kommen immer gleich in
ganzen Verbänden ange-
schwirrt, während man zur
selben Zeit meist auch noch
vom Boden aus angegriffen
wird. Unter anderem ma-
chen dem Spieler Panzer,
Flaks, fliegende Festungen
und allerlei futuristisches
Kriegsgerät das Leben
schwer. Auf der anderen Sei-
te fehlen selbstverständlich
auch die obligaten Extras
nicht: so mancher Gegner
hinterläßt Schutzschilder,
Schnell- bzw. Mehrfach-
schüsse und Ähnliches.
Je nachdem, ob man mit
dem Heli oder dem Jeep
unterwegs ist, spielt sich das
Game etwas anders: Der
Hubschrauber kann nur
nach vorne schießen, dafür
ist ihm die Geländebeschaf-
fenheit egal. Der Jeep muß
dagegen nicht nur den Fein-
den, sondern auch herum-
stehenden Bäumen und Ge-

bäuden ausweichen, zum
Ausgleich kann er aber in
sämtliche Richtungen feu-
ern. Schwimmen kann er al-
lerdings nicht, deshalb be-
kommt der Jeep-Spieler
vorübergehend ein Kano-
nenboot, sobald er ein Ge-
wässer durchqueren muß.
Die Grafik ist detailliert und
huscht fast ruckfrei über den
Schirm; ein, zwei Farben
mehr hätten es freilich schon
sein dürfen. Zum Ausgleich
werden ein paar ungewöh-
nliche Features geboten: bei-
spielsweise erzeugt der Jeep
Spurrillen, wenn er durch
ein Kornfeld fährt. Oder:
Begegnet man einem Zug
und zerstört die Lok, wer-
den die restlichen Waggons
langsamer und bleiben
schließlich stehen. Der
Sound ist fetzig (vor allem
was die Effekte angeht), und
die Spielbarkeit wirklich
über alle Zweifel erhaben –
dafür sorgen eine durch-
dachte Steuerung und ein
„intelligenter“ Schwierig-
keitsgrad, der sich der jewei-
ligen Spielsituation anpaßt.
Fazit: SWIV ist vielleicht
kein Meilenstein der Soft-
waregeschichte, aber ein be-
sonders dicker Kilometer-
kiesel! (C. Borgmeier)



SWIV

Grafik:	82%
Sound:	74%
Handhabung:	82%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	88%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	86%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 84,- DM	
Hersteller: Storm	
Bezug: Korona Soft	

Spezialität: Highscoreliste
und Abschluß-Statistik nach
Spielende. Poster und An-
stecknadel als Packungsbeilage.



MIT DEM RICHTIGEN WERKZEUG SPRENGEN SIE DIE GRENZEN IHRES AMIGA 500!

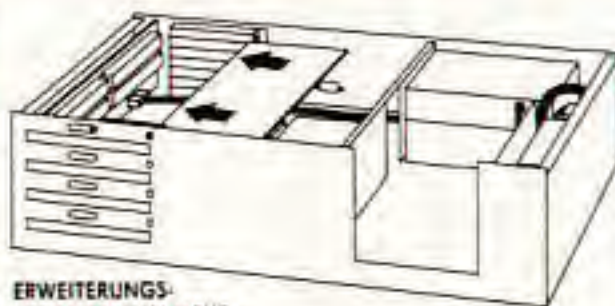


BODEGA BAY™ **MODULAR EXPANSION CONSOLE**

Endlich können Sie die für den A2000 verfügbaren Steckkarten mit Ihrem A500 nutzen.



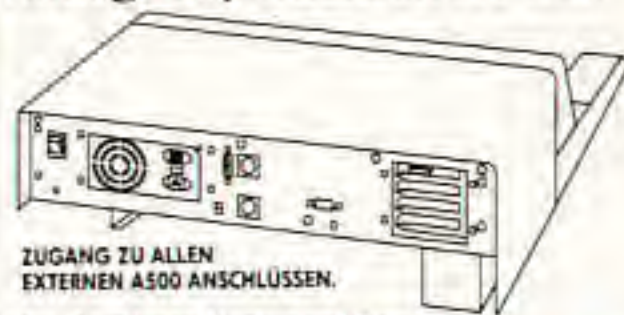
ERGONOMISCH
DESIGNED UND LEICHT ZU INSTALLIEREN.



ERWEITERUNGS-
KARTEN BIETEN MEHR
LEISTUNGSFÄHIGKEIT.

Mit Bodega Bay erweitern Sie den Amiga 500 mit 4 A2000 kompatiblen 100 - Pin Steckplätzen und 3 überlagerten IBM XT/AT Steckplätzen zum Einbau eines Bridge Board. Zudem haben Sie Platz für 3 interne Laufwerke. Also, keine

Angst wenn Sie aus Ihrem A500 herauswachsen. Mit Bodega Bay wachsen Sie mit.



ZUGANG ZU ALLEN
EXTERNEN A500 ANSCHLÜSSEN.

Ohne Festplatten, Monitor und Computer.



Tel.: 08124 / 76 77
FAX.: 08124 / 88 54
ETS, der Distributor
für California Access



Wer da glaubt, der Vietnamkrieg sei ein rein amerikanisches Trauma, der irrt: Nach dem futuristischen „Imperium“ betreibt der Engländer Matthew Stibbe nun Vergangenheitsbewältigung ...

Der Amiga Joker meint:
Ganz klar die bisher seriöseste Aufbereitung des Vietnamkonflikts!

Wie man es von einem guten Strategiespiel erwarten darf.

nimmt es 'NAM mit der Geschichte recht genau: Nicht der Gewinn eines schier aussichtslosen Krieges ist hier vordringliches Ziel (wenngleich möglich). Südvietnam zu halten, ist schon schwer genug! Dabei darf

man zu verschiedenen Zeiten ins Geschehen einsteigen, entweder zu Beginn der Auseinandersetzung unter Präsident Johnson (1964), oder mittendrin, während der Nixon-Regierung (1968). Darüber hinaus stehen noch drei ganz spezielle Szenarien zur Verfügung, nämlich die Tet-Offensive der Nordvietnamesen (1968), ein kleineres Scharmützel am Khe-Sanh-Plateau und der amerikanische Rückzug (1975).

Die Simulation setzt sich stets aus zwei Elementen zusammen. Einmal darf man in die Haut des US-Präsidenten schlüpfen, um grundsätzliche Entscheidungen zu fällen: Truppenverstärkung oder Rückzug? Wirtschaftshilfe für Südvietnam? Verteilung der Gelder für spezielle Aufgaben? Diese und ähnliche Fragen sollten geklärt werden, ehe man sich dem militärstrategischen Teil der Sache zuwendet. Als Oberkommandierender der Streitkräfte bekommt man dann eine (in vier Militärbezirke unterteilte) Landkarte Südvietnams zu sehen, auf der die Brigaden und Divisionen per Mausklick ihre Marschbefehle erhalten. Die Standorte der Nordvietnamesen und des Vietcong sind allerdings fast immer unbekannt, wie es sich für Dschungelkämpfer gehört. Nur gelegentlich erscheint eine feindliche Einheit auf der Karte – sei es, daß sie gerade von der Luftüberwachung ausgemacht wurde oder in direkte Gefechte mit den eigenen Truppen verwickelt ist.

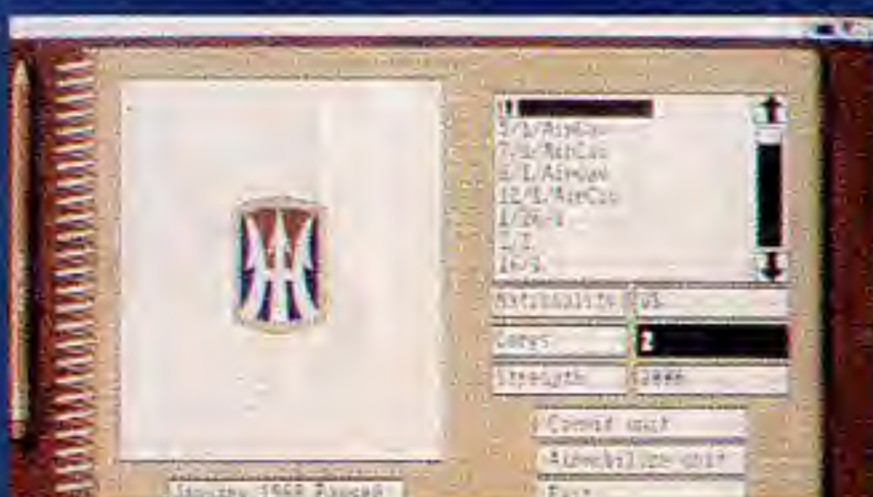
Sind alle Order ausgegeben, wird die „Uhr“ des Spiels in Gang gesetzt, wobei der Modus variabel ist: von ca. 30 Sekunden bis zu etwa 15 Minuten Echtzeit pro simuliertem Monat. Die Simulation ist also nicht in Runden unterteilt; möchte man auf neue Entwicklungen reagieren, darf der Ablauf jederzeit gestoppt werden. Auch

der Präsidenten-Modus ist nach Belieben verfügbar, falls Entscheidungen korrigiert werden müssen. Wer den Erfolg seiner Operationen verfolgen möchte, kann dies auf allerlei Tabellen tun, die sich fortlaufend aktualisieren – eigene und gegnerische Verluste sind ebenso aufgelistet wie Daten über die Stabilität der südvietnamesischen Regierung oder den Rückhalt des amerikanischen Präsidenten bei seinem Volk.

Die vollständig mausgesteuerte Benutzerführung macht den Umgang mit 'NAM zu einer wahren Freude, auch grafisch präsentiert sich das Programm für Strategiespielverhältnisse recht anscheinlich. Im Intro ertönt ein flotter Marsch, und während der Aktionen sind allerlei FX zu hören. Also ein rundum gelungenes Strategical? Im Prinzip ja, allerdings wird hier wirklich gnadenlose Detailtreue betrieben: Wer sich nicht daran stört, daß man auch hochgiftige Entlaubungsmittel („Agent Orange“) ohne Rücksicht auf Folgeschäden „sinnvoll“ einsetzen soll, wird mit 'NAM sicher glücklich werden. (jn)



Was nun, Mr. President?



Neues aus der Morgenzeitung



'NAM

Grafik:	61%
Sound:	58%
Handhabung:	83%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	80%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 99,- DM	
Hersteller: Domark	
Bezug: Bomico	

Spezialität: Mit in der Box: Deutsches Handbuch samt Hintergrundinfos, sowie zwei große Poster.



Hangstein 16a · D-4920 Lemgo
Tel. 05261/68475 Fax 05261/68229

Fachversand für AMIGA Hard- und Software — Public Domain — Shareware

Über 5.500 PD-Disks aus ca. 150 Serien zur Zeit lieferbar!

z.B. Fred Fish, Kickstart, Taitan, ACS, RPD, Chiron, Faug, RNS, Auge, Tornado, Pannoschow, Cactus, TBAG, Panorama, Safe, ...

2.10 DM je 3,5" PD-DISK bei Abnahme von 100 Stück

2.20 DM bei Abnahme von 1 + 99 Stück

Preise inkl. 3,5"-Disk/- inkl. Etiketten / - mit doppeltem
-Verity- auf 1a NoName-Disks kopiert.

● **BITTE KOSTENLOSES INFO ANFORDERN!** ●

ABO-MÖGLICHKEIT

auf Neuerscheinungen aller oder nur bestimmter Serien!

3 DEUTSCHE KATALOGDISKS 10.- DM
(Scheck, Briefmarken oder bar) zuzgl. 2.50 DM Porto.

SPIELE-PAKET I + II je 40.- DM
30 bzw. 11 PD-Spiele auf 10 Disks

EINSTEIGER-PAKET 40.- DM
für Amiga-Anfänger mit CLI-Hilfen, Infos, Demos usw.
auf 10 Disks

SUPER-PAKET

15 Disks **55.- DM**

bestehend aus Textverarbeitung, CAD, Haushaltsprogramm,
Anti-Virus-Disk mit 15 Virenskannern, Spiele und nützlichen Utilities.

DELUXE-BENCH

29.90 DM

Eine Superdisk!!! Endlich komfortables Arbeiten mit dem Amiga CLI!
1.3 MB der besten AMIGA-Arbeitshilfen in kompakterm Format. Be-
reits beim Booten wird die neueste Version von Viruskill, die resistenteste
Ramdisk (VDO) und ein Anti-Guru-Programm im System installiert. Wei-
tere Utilities: 3 schnelle Kopierprogramme für bis zu 4 Laufwerke, Boot-
Intro-Maker, Mausbeschleuniger, Textverarbeitung, Bidschirmschoner,
ein- + ausschalten des Audio-Filters, Packen/Entpacken mit Maussteue-
rung, Unti-Master z. Ausführen aller CLI-Befehle per Mausklick usw. ...

UNSERE ABC-SOFT-SERIE ENTHÄLT NUR AUSGEWÄHLTE SPITZENPROGRAMME!

1 Videodaten und Etikettendruck, deutsch	DM 5.-	24 Resetfeste Ramdisk für Kickstart V1.2 + 1.3	DM 5.-	45 Perfect English Vokabeltrainer	DM 5.-
2 Return to Earth, die Weltraum-Handels- Simulation	DM 5.-	25 Anti-Virus-Disk mit 15! Virenskannern	DM 5.-	46 Lucky Loser Geldspielautomat	DM 5.-
3 D-Sort III, Diskettenverwaltungsprogramm in deutsch	DM 5.-	26 NoFastMem, resetfest, schaltet ihre Speicherein- richtung, resetfest ab! Wichtig bei vielen Spielen!	DM 5.-	47 GiroMan V3.20, Girokontoverwaltung	DM 5.-
4 Virus-Control V 1.3 erkennt auch Linkviren, deutsch	DM 5.-	27 Star-Trek, Version von T. Richter 2 Disks	DM 10.-	48 Pamehta ein Super-Adventure-Spiel	DM 5.-
5 Tetrix, der Spielhallenhit	DM 5.-	28 Quickmenu zum Erstellen von Workbenchmenüs, deutsch	DM 5.-	49 Schicksal? religiöse Bilder und Texte mit Musik	DM 5.-
6 New-Tek-Sound Grafik- und Animationsdemo! Hier zeigt der Amiga, was in ihm steckt! 2 Disks	DM 10.-	29 Pacman Umsetzung des Spielhallenhits	DM 5.-	50 Der Lehrsatz des Pythagoras in Bild, Text und Anima- tion anschaulich erläutert, benötigt 1 MB	DM 5.-
7 Aktien eine Aktienverwaltung in deutsch	DM 5.-	30 Soundtracker-Supersounds und Intros. Fertige phantastische Musikstücke auf 5 Disketten	DM 25.-	51 Kart, Go-Kart-Rennen für 2 Spieler, deutsch	DM 5.-
8 Haushaltsbuchführung komplett in deutsch	DM 5.-	31 Diskey Diskettenmonitor mit deutsch. Anlgt.	DM 5.-	52 Car, Autorennspiel	DM 5.-
9 Blizzard ein Super-Ballerspiel	DM 5.-	32 Skat sehr gute deutsche Skatspielsimulation	DM 5.-	53 SlotCars, noch einmal, aber diesmal mit Feuerkraft	DM 5.-
10 Star-Trek erleben Sie die Abenteuer des Raumschiffs Enterprise! Benötigt 1 MB-Speicher 3 Disks	DM 15.-	33 Animations 8 Disketten mit Super-Animationen, 1 MB erforderlich	DM 40.-	54 Super-Griddler, Geschicklichkeitsspiel	DM 5.-
11 Power-Packer V2.3b Spitzendatencruncher	DM 5.-	34 Labelprint V3.0. Etikettendruckprogramm für 3,5" und 5,25"-Disketten, deutscher Anleitung	DM 5.-	55 M.E.D., soundtrackerähnlicher Musikeditor, sehr gut mit deutscher Anleitung	DM 5.-
12 DME-Editor in deutsch konfiguriert!	DM 5.-	35 Monopoly, deutsch	DM 5.-	56 MiamiMan und Roller Ball, zwei hübsche Geschicklich- keitsspiele mit deutscher Anleitung	DM 5.-
13 The Ultimate Game Editor V2.5 zum Verändern von z.B. Interceptor, Ports of Call, Bards Tale, in deutsch	DM 5.-	36 PCQ-Pascal-Compiler-Paket mit deutscher Anleitung	DM 5.-	57 H-Ball, sehr gute Breakout-Spielvariante	DM 5.-
14 Xytronic intergalaktisches Handelssimulation, deutsch	DM 5.-	37 Tunnel-Vision - Finden Sie Ihren Weg aus dem Labyrinth	DM 5.-	58 Biorhythmus-Berechnung mit grafischer Darstellung deutsch	DM 5.-
15 Zatur ein Denkspiel mit deutscher Sprachausg.	DM 5.-	38 China-Challenge, Shanghai-ähnliches Spiel deutsche Anleitung	DM 5.-	59 Muraglia (Breakout-Spiel mit sehr gutem Sound) und Biscione (s. gute Variante des Wurm-Spiels)	DM 5.-
16 Diashow mit hübschen Girls auf 2 Disks, Nur mit Altersnachweis ab 18 Jahren	DM 10.-	39 Deluxe-Hamburger, ein Ballerspiel mit Ketchupflasche	DM 10.-	60 Datamade, eine komfortable Adressenverwaltung und DaBa, die modular aufgebaute Datenbank für Daten aller Art, beide Programme komplett in deutsch	DM 5.-
17 Sonix-Sound-Paket 8 Disketten mit fertigen Sounds inclusive Sonix-Player	DM 40.-	40 Copy-Disk 4 sehr gute Amiga-Kopierprogr.	DM 5.-	61 Erotik-Bilder in HAM-Qualit., ab 18 J. 8 Disks	DM 40.-
18 MS-Test, gute deutsche Textverarbeitung	DM 5.-	41 DFÜ-Terminal-Disk enthält Acces V1.4, AZComm, Comm	DM 5.-	62 Erotik-Animations, Film-ähnlich, nur gegen Alters- nachweis ab 18 J. Benötigt 1 MB Speicher	DM 40.-
19 Paranoid, sehr gutes Breakout-Spiel	DM 5.-	42 Super-Liga eine Fußball-Bundesliga-Verwaltung komplett in deutsch	DM 5.-	63 SYS, Virusjagd durch über 50 Spiele-Levels	DM 5.-
20 Risk, Umsetzg. Brettspiel Risiko, deutsch	DM 5.-	43 RollOn und Pyramide, zwei Strategie-Spiele mit deutscher Anleitung	DM 5.-	64 Drip-Game, s. gutes Geschicklichkeitsspiel	DM 5.-
21 DBW-Render V2.0, Ray-Tracing-Programm mit deutscher Anleitung	DM 10.-	44 Festplatten-Backup-Programme zur Sicherung Ihrer Daten (MRBackup V2.4, KwikBackup und SD-Backup)	DM 5.-		
22 Billard sehr schöne Billardsimulation	DM 5.-				
23 Werner-Game das Flaschbier-Spiel	DM 5.-				

● AMIGA-SPIELE-PREISKÜLLER ●

666 Attack Submarine	DM 62,90	Kick Off 2	DM 59,90	Tactical Fighter II	DM 64,90
Anarchy	DM 64,90	Legend of Targemall	DM 54,90	Temple Cop	DM 64,90
Artistic Fox	DM 29,90	Life & Death	DM 54,90	Ther's Finest Hour	DM 74,90
Apprentice	DM 54,90	Loop	DM 74,90	The Yanking Child	DM 64,90
B.A.T.	DM 89,90	Magic Fly	DM 54,90	The Break	DM 69,90
Battle Chess	DM 49,90	Maniac Meltdown	DM 54,90	Titan	DM 54,90
Boulderdash Contr. Kit	DM 29,90	MasterBlaster	DM 54,90	Treasure Trap	DM 54,90
Buck Rogers - C. to Dell.	DM 74,90	M.U.D.S.	DM 54,90	Terrifican	DM 54,90
Buddha	DM 54,90	WhiteStone Completion	DM 54,90	Typhoon Thompson	DM 64,90
Carman Sentinels	DM 69,90	Navy Moves	DM 54,90	Ultima V	DM 74,90
Chess Champion 21th	DM 74,90	Neurolancer	DM 64,90	Unreal	DM 74,90
Chuck Yeager's A-10	DM 64,90	Night Hunter	DM 54,90	Viking Unto	DM 54,90
Days of Thunder	DM 64,90	Operation Spunk	DM 74,90	West Phases	DM 74,90
Dragon Flight	DM 74,90	Panzer Kick Boxing	DM 74,90	Wonderland	DM 74,90
Dragon Strike	DM 74,90	Pharaoh	DM 64,90	Viplex	DM 64,90
Dragon Wars	DM 64,90	Pirball Magic	DM 54,90	Zak McKracken	DM 64,90
Dragons Lair	DM 69,90	Player Manager	DM 54,90	Zorro	DM 64,90
Drakhen	DM 69,90	Populous	DM 74,90		
East vs West	DM 54,90	Powermancer	DM 74,90		
Extase	DM 54,90	Prince of Persia	DM 64,90		
File Combat Pilot	DM 64,90	Projectyle	DM 64,90		
Final Countdown	DM 64,90	Puff's Saga	DM 54,90		
Flight Simulator II	DM 99,90	Red Lightning	DM 74,90		
Flood	DM 54,90	Shadow of the Beast II	DM 64,90		
Grand Quest Skat	DM 49,90	Secret in the Silver Ill.	DM 64,90		
Grand Prix Circuit	DM 74,90	Sherman vs Tank	DM 54,90		
Harley Davidson	DM 64,90	Shinobi	DM 54,90		
Heroses of the Land	DM 64,90	Shufflepuck Cafe	DM 54,90		
House of Shadow	DM 64,90	Sifted Service II	DM 64,90		
Imperial	DM 64,90	Sir Fred	DM 64,90		
Impossible Mission II	DM 29,90	Space Rogue	DM 74,90		
Indianapolis 500	DM 54,90	Star Flight	DM 64,90		
It came f. the Desert	DM 74,90	Stone Across Europe	DM 74,90		
Jettsons	DM 64,90	Super Sweep	DM 54,90		
Khalan	DM 64,90	Sword of Aragon	DM 74,90		

* D deutsch oder deutsche Anleitung. Andere Spiele und Systeme auf Anfrage.
* Einige Spiele bei Drucklegung noch nicht lieferbar.

LEERDISKETTEN neutral · 3,5" NN MF 2DD 135 TPI inkl. Aufkleber 10 St. DM 9,90 50 St. DM 47,50 100 St. DM 89.- 500 St. DM 435.-
Größere Mengen o. A.

LAUFWERKE

3,5" Laufwerk intern mit Einbausatz für A2000	DM 139.-
3,5" Laufwerk extern, durchgeführter Bus, abschaltbar, amigafarbenes Gehäuse	DM 169.-
wie vor - jedoch NEC 1037a	DM 199.-
512 KB-Erweiterung mit Uhr, abschaltbar	DM 98.-

5,25" Laufwerk extern, abschaltbar - durchgeführter Bus, 40/80 Track umschaltbar	DM 229.-
8 MB-Karte für A 2000, 2 MB bestückt	DM 549.-

FARBÄNDER

Star LC 10	DM 9,90	Star LC 24/10	DM 14,50
------------	---------	---------------	----------

NEC P6/P7 plus	DM 14,95
Epson LQ 550/800/850	DM 11,95

KICKSTART - UMSCHALTPLATINEN

für 3 Betriebssysteme DM 55.- / U.-Platine inkl. Kick-
start V 1.3 DM 98.- / Kickstart-ROM V 1.3 DM 59.-

PC Handler

konvertiert MS-DOS- und Atari-Dateien ins Amiga-Format und umgekehrt. Dies betrifft
sämtliche DOS-Kommandos. Geeignet für 5,25" und 3,5" Disketten, PC-Karte und PC-
Laufwerk nicht erforderlich! Konvertiert auch Zeichensätze + IFF-Grafiken! DM 69.-

ÜbersetzE

ein Programm, das Ihnen englische Wörter und Texte (z.B. An-
leitungen) ins Deutsche übersetzt. Inklusive erweiterbarem Wörterbuch DM 29.-

Der Einstieg

380 Seiten geballte Informationen, Tips und Tricks rund
um den Amiga, inklusive 2 begleitende Disketten mit hilfreichen Programmen!

Der Hit für Amiga-Einsteiger! DM 49.-

Oktalyzer

Dieses Programm setzt im Bereich Musik neue Maßstäbe. Es ist
MIDI-fähig und besitzt eine Option zum Sampeln, wobei die Samples in allen möglichen
Varianten manipuliert werden können. Sensationell ist die Fähigkeit, echte 8 Stimmen
gleichzeitig wiedergeben zu können. DM 99.-

IFF-Sample-Paket

Über 1.000 Samples (Instrumente) in phantastischer Qualität! Verwendbar für alle gängi-
gen Soundprogramme (z.B. Soundtracker, Oktalyzer, Med), Gratis dazu ein PD-Sound-
programm! Insgesamt 10 Disketten. DM 79.-

MultiTerm Deluxe V 2.1

macht Ihren Amiga BTX-fähig. Postzugelassener Software-Decoder mit deutscher An-
leitung im Ringbuchordner! DM 109.-

Interface zum direkten Anschluß an BTX-Anschlußbox der Post (D-BT 03) DM 89.-

Unsere Versandkosten: NN 8.- DM / Vorkasse 5.- DM / ab 5 kg nach Gewicht / Ausland nur vorkasse + 15.- DM / Skandin. 30.- DM



Hier kommen jene Seiten des Hefts, wo wir auf Aprilscherze aller Art getrost verzichten können. Wozu auch – Eure Briefe sind normalerweise schon lustig genug, und unsere Antworten sind bekanntlich eh ein Witz ...!

Altersvorsorge

Bisher habe ich Michael immer für einen soliden, fürsorglichen und an die Zukunft denkenden Mann gehalten, aber was ich in der letzten Mailbox las, überzeugte mich vom ganzen Gegenteil. Ist dieser Kerl total verrückt? Er heiratet eine acht Jahre jüngere Frau! Weiß er, was das bedeutet? Männer sterben im Durchschnitt fünf Jahre früher als Frauen! Mal angenommen Michael steht mit 78 Jahren seinem Schöpfer gegenüber. Das würde bedeuten, daß Brigitta mit 70 Jahren allein dasteht, und das noch für ungefähr 13 Jahre!!! Hat jemand aus der Redaktion eine Ahnung, was das heißt? 13 Jahre mit einer mickrigen Witwenrente und ohne Zuschüsse aus der Zahnpasta-industrie über die Runden zu kommen. Denn mit dem Perlweißlächeln ist mit 70 Jahren nämlich Essig. Tja Michi, da kommst Du ins Grübeln, wa? Aber keine Sorge, ich habe die Lösung für Euer Problem, und weil ich so sozial bin, erzähl ich sie Euch: Brigitta wartet noch ein Jahr und sechs Mo-

nate, dann bin ich 18 und heirate sie. Sie ist dann ca. 24 Jahre, was bedeutet, wenn ich mit 78 Jahren in den Sack haue, ist sie schon ein Jahr bei Michi und dem lieben Gott. Ich mach mir dann noch ein Jahr lang ein schönes Leben mit Uschi und dem Geld der Zahnpastawerbung von Brigitta, was ich natürlich gewinnbringend angelegt habe. So ist jeder zufrieden, nur Michael müßte sich nach was Älterem umsehen.

Also, was haltet Ihr davon? Sollte ich in die Mailbox kommen, so könnten wir Leser gemeinsam Brigittas Zukunft verplanen oder wenigstens darüber diskutieren... schlägt uns Andreas Kopp aus Seelze vor

Wir haben nachgerechnet, herausgefunden, daß Deine mathematische Logik nicht zu bestreiten ist, und die Angelegenheit unverzüglich unserem Greis... äh, Chef vorgelegt. Zuerst wollte er sich aus der Sache heraushebeln, indem er auf seinen täglichen Konsum von einem Pfund Knoblauchpillen sowie je zwei Liter Doppelherz und

Tui Ging Seng (oder wie das Zeug heißt) verwiesen hat. Aber nix da – statistische Gesetzmäßigkeiten sind unumstößlich! Also läßt er Dir Folgendes ausrichten: Sobald er mit 78 abgenippelt ist, überläßt Michael Dir Brigitta, die sich dann sicher über einen jugendlichen Lover von schlappen 64 Lenzen freut. Uschi könntest Du derweil ja schon mal als Geliebte vormerken...?

Chauvi-Verein

Es führt kein Weg daran vorbei, irgendwann muß Euch doch irgendeiner einmal den Spiegel vorhalten! Also stellt Euch auf, Guido Kleinhubbert, alias Dr. Moral, wird diese unerfreuliche Aufgabe jetzt übernehmen. Na?! Wen seht Ihr?! Ganz genau: Sexisten und Chauvinisten wie aus dem Bilderbuch! Also ehrlich: Wenn ich nicht als männliches Geschöpf auf die Welt gekommen wäre, würde ich mich in meiner Würde als Frau ziemlich angegriffen fühlen. Nehmen wir nur einmal die letzte Ausgabe: Seite 6, Betriebsgeheimnis. Die Vor-

stellung Eurer neuen Mitarbeiterin Uschi beschränkt sich darauf, ihre weiblichen Vorzüge in den Vordergrund zu rücken. Es ist die Rede von Eurer bezaubernden Mitarbeiterin, die süße 20 Lenze jung ist, sexy daherredet, schmale Schultern hat und Brigitta demnächst in Sachen Liebesbriefe Konkurrenz machen wird. Oder Seite 20 bis 26: Daß eine mit sexistischen Strukturen durchzogene Zeitung selbstverständlich Gleichgesinnte anlockt, dokumentiert Eure Mailbox. Jeder zweite Leser läßt eine Bemerkung über Brigitta los! Dann Seite 51, Girlseite: Hier finden die eben angesprochenen Leser endlich das, wonach sie sich so verzehren. Die Redaktion tischt ihnen Brigitta auf und mißbraucht die Girl-Seite dazu, ein Foto von ihr abzu- drucken, auf dem sie besonders lasziv-leidenschaftlich dreinschaut. Ihr macht also eine Seite für Mädchen (alles nur Tarnung) und druckt auf derselben ein Bild ab, das sich eindeutig an die männlichen Leser richtet – Chauvinismus in Perfektion!

Mit einem Wort: Euch ist

nicht mehr zu helfen, Ihr seid moralisch verdarbt... und zwar ganz und gar... nein, ich will nichts hören, Euren Kommentar könnt Ihr Euch sparen... ach, übrigens: Schiebt mir doch mal die Adresse von dieser süßen Uschi-Maus rüber, Kumpels!!
moralisiert Guido Kleinhubbert aus Mettingen

Hat man da noch Witze? Uns der Chauvinismus zu bezichtigen? Uns, die wir unermüdlich für das Recht der Frauen von hinten, unten und neben dem Bildschirm kämpfen? Uns, die wir uns zwei mal in der Woche den Kaffee selber kochen (Samstag und Sonntag)? Uns, die wir unlängst erst von Alice Schwarzer die "Goldene Kastrationssehne am Band" verliehen bekommen haben? Uns, die wir niemals die Adresse einer geschätzten Mitarbeiterin preisgeben würden - es sei denn, Du läßt blitzartig nen Huni rüberwachsen. Alter...

Plagiat!

Verdrückt Euch lieber in Eure Hundehütte, denn jetzt kommt bitterböse (jaja) Kritik: Nachdem ich als treuer Leser mal wieder Euer hübsches Käseblatt vernascht habe, fiel mir besonders ein Brief in der Mehlfbox auf. Es war das Computerlexikon von Marcus Rudolph. Irgendwie erinnerte es mich an etwas aus vergangenen Zeiten...

Als ich daraufhin meine Heft-Sammlungen durchblätterte, entdeckte ich in einer älteren Ausgabe des Magazins mit den drei Buchstaben bei den Leserbriefen ein Computerlexikon, das (und jetzt haltet Euch fest, sonst fetzt es Euch vom Hocker) die gleichen Begriffe und Definitionen enthielt, wie das aus Eurer Februarausgabe! Also, ich finde es eine Unverschämtheit, mit Werken von anderen Leuten protzen zu wollen - ich weiß zwar nicht, ob Du, Marcus, das Lexikon

damals auch schon geschrieben hast, aber selbst wenn, hättest Du Dir schonmal etwas Neues einfallen lassen können!

Ich schlage vor, Ihr laßt ab jetzt alle Einsendungen von einem Expertenteam untersuchen

rät uns freundschaftlich Alexis Wollny

Wir haben Deine Vorwürfe nachgeprüft und... festgestellt, daß Du völlig Recht hast! Daher ergeht hiermit eine Rüge an Marcus! Findest Du nicht auch, daß Du Dir mit der Erwähnung des abgekupferften Lexikons ein ziemlich schlechtes Armutszertifikat ausgestellt hast? Na, jeder wie er meint. Auf ein Expertenteam zur Überprüfung von Leserbriefen werden wir trotzdem auch weiterhin verzichten. Erstens ist uns der Aufwand für ein paar phantasielose Nachahmer zu groß. Und zweitens ist unser Vertrauen in die Menschen im allgemeinen und unsere Leser im besonderen nicht so leicht zu erschüttern...

Medien & Gewalt

Nachdem ich Eure März-Ausgabe gelesen habe, frage ich mich, ob wir Amigianer wirklich so kriegsgeil sind, wie es die Medien beschreiben. Ich weiß zwar, daß es nicht so ist, aber wir werden zur Zeit ziemlich durch den Kakao gezogen.

Z.B. Tele 5, Anfang Februar: Gezeigt wurde North Sea Inferno und natürlich die Szene, wo ein Araber, von zwei Schüssen zerfetzt, zu Boden sinkt. Die Tatsache, daß das Spiel schon vor der Golfkrise in unsere Disk-Stations einrastete, wurde doch glatt übersehen, so'n Pech!

Z.B. RTL+, vor kurzem: Kleiner Besuch in der Spielhalle, kurze Zusammenfassung - BOOM, CRASH, BAZOOOONG, hey, hey, kaputt eh?! Irgendein Depp, es war offensichtlich, daß selbst Eure Kaffeemaschine einen höheren IQ besitzt, wurde zum Thema Golf-

FUNSOFT

Hardware · Software · Zubehör

(02162) 12363

Name	Amiga	MS-DOS	St.	Name	Amiga	MS-DOS	St.
A 10 Tankiller	74,90	88,90	—	Lemmings	59,90	88,90	59,90
Aprentica	54,90	—	—	Legend of Faerghall	65,90	72,90	65,90
A-Mos	99,00	—	—	Letsure with Larry 3	85,90	99,90	85,90
Akline Transport Pilot	—	99,90	—	Lion	79,90	79,90	79,90
Alcatraz	69,90	79,90	69,90	Lost Patrol	59,90	—	—
Billy the Kid	69,90	79,90	69,90	Light Quest	64,90	69,90	64,90
Blue Max	—	79,90	—	Links	—	89,90	—
Buck Rogers	69,90	89,90	—	Loops	57,90	—	57,90
B.A.T.	79,90	77,90	79,90	Lord of the Rings	—	89,90	—
Bards Tale 3	69,90	74,90	—	Lost patrol	59,90	74,90	59,90
Battle Command	69,90	—	69,90	MIG 28 Fulcrum	89,90	89,90	89,90
Betrayal	74,90	84,90	75,90	M.U.D.S.	69,90	75,90	—
Big Business	56,90	64,90	56,90	M.U.L.E. DELUXE	78,90	—	—
Budokan	65,90	64,90	—	Nam	76,90	89,90	76,90
Bundesliga Manager	59,90	59,90	59,90	NARC	85,90	—	—
Crown	65,90	72,90	65,90	Operation Stealth	59,90	76,90	59,90
Cadaver	82,90	—	82,90	Pang	65,90	69,90	65,90
Codename Ivanhoe	66,90	74,90	—	Panzer Kick Boxing	72,90	—	71,90
Colombs Request	86,90	89,90	—	Pool of Radiance	—	—	85,90
Conquest of Camelot	88,90	94,90	—	Populous	65,90	65,90	65,90
Corporation	83,90	—	—	Port of call	—	70,90	—
Corvette	73,90	—	—	Powermancer	64,90	89,90	64,90
Crickit Captain	69,90	—	69,90	Railroad Tycoon	79,90	85,90	—
Car Vap	69,90	—	69,90	Repterei	49,90	59,90	41,90
Chase HQ 2	68,90	—	65,90	Rick Dangerous 2	59,90	—	59,90
Countdown	—	79,90	—	Rings of Medusa	65,90	65,90	59,90
Crimewave	69,90	79,90	69,90	Slim Earth	89,90	89,90	89,90
Das Boot	—	79,90	—	Silent Service 2	—	79,90	—
Die Hard	64,90	65,90	64,90	Space Quest 4	87,90	87,90	—
Dino Wars	53,90	60,90	53,90	Star Control	—	72,90	—
Dragon wars	69,90	78,90	—	Stromerik SU 25	—	71,90	—
Dragonflight	65,90	—	65,90	Stratego	—	74,90	63,90
Dick Tracy	65,90	69,90	65,90	Speedball 2	69,90	—	—
Elvira	79,90	89,90	79,90	Splendid Jemen - 8 Jahre	59,90	—	—
Elite Gold (VGA 256)	—	84,90	—	Spindizzy World	64,90	—	—
EPIC	89,90	79,90	—	Stellar 7 (VGA)	—	99,90	—
Eye of the Beholder	89,90	89,90	—	Team Yankee	75,90	79,90	75,90
F 19 Stealth Fighter	69,90	85,90	69,90	The Second World	53,90	60,90	53,90
Fatal Heritage	65,90	—	—	The Secret of Monkey Island	65,90	89,90	65,90
Final Battle	62,90	—	62,90	Their finest Hour	69,90	89,90	79,90
Fire & Forget 2	62,90	63,90	63,90	Thunderstrike	65,90	75,90	65,90
Flight of the Intruder	—	89,90	—	Titans	59,90	48,90	—
Football Manager	48,90	54,90	55,90	Transworld	64,90	73,90	64,90
F 16 Falcon	75,90	80,90	75,90	Team Suzuki	65,90	—	65,90
Galactic Empire	79,90	89,90	79,90	Traders	69,90	74,90	—
Genghis Khan	89,90	89,90	—	UIMS 2	83,90	—	—
Great Courts 2	63,90	69,90	69,90	Ultima 5	78,90	78,90	78,90
Hard Drive 2	64,90	—	69,90	Ultima 6	—	79,90	—
Harpoon	87,90	—	—	Wings	72,90	79,90	—
Hard Nova	—	79,90	—	Wings of Death	67,90	—	67,90
Immortal	64,90	—	64,90	Wonderland	89,90	79,90	—
Infer. Soccer Challenge	59,90	64,90	—	Warlords	—	74,90	—
Invest	58,90	—	58,90	Wayne Gretzky 2	74,90	79,90	—
Ishtar	62,90	72,90	62,90				
Kick off	58,90	69,90	59,90				
Kings Bounty	—	79,90	—				
Kings Quest 4	84,90	84,90	74,90				
Kings Quest 5	84,90	84,90	—				

Spirit of Excalibur Warlock

DM 79,00
DM 63,90

Natürlich haben wir noch viel mehr zu bieten als in dieser Anzeige steht. Jeden Tag "Neuerscheinungen" zu absoluten Krüllerpreisen. Rufen Sie uns an!

Hardware (kl. Auszug)

3.5 ext. Markenlaufw. Amiga durchgef. Bus, abschaltbar 179,-
4.25 ext. Markenlaufw. Amiga durchgef. Bus, abschaltbar 247,-
512 KB A500, abschaltbar, Megabit, Akku-Uhr 139,-
Soundblaster (dt. Handbuch, neueste Version) 339,-
Adlib Soundcard incl. Compose Kit 289,-, Roland LAPC-1, die ultimative Soundcard 1188,-

Konsolen: Game boy Komplettpaket m. Spiel 159,- Sega Megadrive off. deut. Vers. und Importgeräte akt. Tagespreise, PC-Engine, Game Gear, Super Famicom o. A. Alle Spiele für o.p. Konsolen vorrätig zu Superpreisen.

Versand: Vorkasse + DM 5,-/Nachnahme + DM 8,-/Ausland nur Vorkasse + DM 15,-
Bestellung: Tel. (02162) 12363, 13.00 - 20.00 Uhr Fax. (02162) 350167

Funsoft W. Lennartz

**Hermannstr. 11, 4060 Viersen 1
und Hagewinkel 73, 4156 Willich 4**

Für Druckfehler keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten. Preisliste DM 1,80 in Briefmarken.

**COMPETITION
PRO STAR
DM 29.95**

Ext. 3.5" LAUFWERK DM 175.-
Ext. 5.25" LAUFWERK DM 189.-
Speichererw. 512k/Uhr DM 99.-
elect. Bootselector DM 45.-
Kickstart 1.3 ROM DM 54.-
Kickstart Umschalter DM 49.-

4-D Sports Boxing	81.00	Pang	88.00
Alcatraz	88.00	Panza Kickboxing	81.00
Antares	89.00	Populus	85.00
Billy the Kid	83.00	Powermonger	81.00
Blue Max War Ace	89.00	Project Prometheus	80.00
Car Vup	88.00	Predator 2	73.00
Celica GT Rally	85.00	Railroad Tycoon	97.00
Crown	81.00	Rat Pack	73.00
Cruise for Corps	85.00	Red Phoenix	85.00
Das BOOT	90.00	Rubicon	73.00
Duck Tales	73.00	Secret Silver Blades	81.00
Elvira	81.00	SimEarth	99.00
Epic	88.00	Spirit of Excalibur	73.00
Eye of Beholder	97.00	Team Yankee	77.00
Godfather	73.00	The Light Corridor	81.00
Great Courts 2	73.00	Total Recall	68.00
Hard Driving 2	83.00	Turrican 2	85.00
Indy 500 Race	73.00	Wing Commander	85.00
LEMMINGS	89.00	Wolfpack	85.00
Loopz	53.00	X-Out	85.00
MIG-29 FULCRUM	89.00	Z-Out	85.00
Nitro	65.00	Zarathustra	73.00

**GAME BOY
NUR 159.-**

Delta PD

Schwalbacherstr. 61
6200 WIESEBADEN
Tel. 0611 - 379189
FAX 0611 - 39818

Hallo Spielefreak...
das hier ist nur ein kleiner
Auszug aus unserem gesamten
Spiele-Sortiment. Wir bekommen
alles, was neu auf den Markt
kommt, als erste... Sie auch,
wenn Sie rechtzeitig bestellen...

Wir liefern NUR mit UPS!!!
Versandkosten:
NACHNAHME DM 10.-
VORAUSKASSE DM 5.-
Preisänderungen, Irrtümer
und Teillieferung vorbehalten!
Drucklegung: 04.03.1991

**bits + bytes
SOFTWARE**

Amiga 2000 Filecard
40 MB SCSI II
1198,- DM

**Deluxe Sound
228,- DM**

**2. Laufwerk 3.5"
durchgef. Bus
189,- DM**

**Reismaus 89,- DM
Hi-Res Maus
280 dpi 99,- DM**

**Speichererweiterung
A500 auf 1 MB
abschaltbar incl. Uhr
ab 109,- DM**

**Speichererweiterung
für A2000 2 MB/8 MB
ab 398,- DM**

Team Suzuki	72,90 DM
Speedball 2	77,90 DM
Prehistoric Tale	62,90 DM
Dragon Wars	79,90 DM
Harpoon	89,90 DM
Monkey Island	89,90 DM
Final Whistle	39,90 DM
Romance of three Kingdoms	124,90 DM
Fantasy World Dizzy	29,90 DM
Rock Star a. m. H.	19,90 DM
Chess Simulator	79,90 DM
Animation Studio	299,00 DM

Irrtum und Preisänderung vorbehalten. Lieferung per Nachnahme

Unser Ladenlokal **Bits + Bytes** finden Sie in...
5900 Siegen, Am Bahnhof 35
24 Std.-Bestellservice Tel.: (02 71) 2 21 20 • Fax.: (02 71) 5 66 17

krieg befragt. Also wenn ich mich richtig erinnere, dann wollte der Befragte Saddam H. selbst umbringen oder sowas! Fragte er doch ganz cool, ob's so ein Game wirklich gibt!!! Ihr werdet Euch vielleicht fragen, was das mit dem Amiga zu tun hat. Ich kenne jetzt schon zwei Leute, die sich keinen Amiga kaufen dürfen, weil die Eltern gesagt haben: „Jaja! Dann holst Du Dir Spiele nach Haus, wo man Menschen abknallt und so!! Tu lieber was für die Schule!“. Was tun, wie rettet man ein angeschlagenes Image? fragt sich Markus Chevalier aus Aachen

Im Zusammenhang mit der Golfkrise gab es in den letzten Wochen eine wahre Flut von Artikeln und Sendungen über Gewalt in Computerspielen. An sich gäbe es da nichts (dagegen) einzuwenden (siehe Girl-Seite im letzten Heft), nur mußten auch wir feststellen, daß die Berichterstattung durchgehend einseitig tendenziös war und noch dazu von wahrlich himmelschreiender Unwissenheit der Autoren und Moderatoren zeugte. Mit einem Wort, wir sind ganz Deiner Meinung: Es ist eine Schande, wie ein wichtiger Teil der heutigen Jugendkultur (und das sind Computerspiele!) von einer Handvoll Leuten in Mißkredit gebracht wird, die offensichtlich ihren Beruf verfehlt haben. Ein Journalist, der nicht weiß, worüber er berichtet, ist schlimm - ein Journalist, der sich nicht mal die Mühe macht, zu recherchieren, ist untragbar!!!

Index-Schelte

1. Der Joker ist perfekt, Ihr braucht also nix mehr zu ändern!
2. Neulich hat man mir gesagt, daß die Amiga 91 in Berlin stattfindet. Heißt das, daß es keine Amiga-Messe mehr in Köln gibt?
3. Vor kurzem lief ein Bericht über indizierte Computerspiele im Fernsehen. Da saßen zwei Kids vor ih-

rem 64er und spielten Barbarian. Plötzlich kommt die Mutter rein und fängt an zu schimpfen („Das Spiel ist abscheulich!“ usw.) Aber der Hammer kommt noch: Die Jungs hatten das Spiel nämlich als Raubkopie, ich hab's genau gesehen! Das wirft jetzt zwei Fragen auf: a) Denken die wirklich, jugendliche Computer-Freaks hätten nichts Besseres vor, als Raubkopien von indizierten Spielen zu benutzen? b) Müssen wir uns das von Papi Staat (BPS) gefallen lassen? Wenn nein, dann rufe ich hiermit zum Streik auf!

4. Wie wäre es mit einem Sonderheft nur mit Brork und dem Joker? meldet sich Gordon Reißmann aus Köln zu Wort

1. Na, endlich!
2. Im Mixer findest Du diesmal alle wichtigen Messe-Termine, auch den von der Amiga 91 in Köln.
3. Was sich manche Leute beim Fernsehen so denken, zählt bekanntlich zu den letzten großen Rätseln des Universums. Und was die BPS betrifft: Da kannst Du lange streiken...
4. Ein eigenes Heft für Brork und Joker? Gültiger Himmel - hör bloß auf, uns die Jungs noch rebellischer zu machen, als sie ohnehin schon sind!

Original-Guru

Ich kann mir zwar denken, daß Euch die Raubkopierer-Diskussion schön langsam auf den Keks geht, aber so geht's nicht weiter. Bis vor zirka einem Jahr war ich fleißig am Kopieren, Tauschen und so weiter. Aber dann, als ich meine ersten Kohlen verdiente, sagte ich mir: okay, werd mal solide und kauf Originale! Das tat ich dann auch und erfreute mich meiner neuerrungenen Legalität. So weit, so gut, aber jetzt muß ich gestehen, ich sehe es nicht mehr ein. Da kauft man sich für teures Geld Originale, und alles wimmelt nur so von Bugs, Gurus und Fehlern!

Was denken sich die Softwarefirmen eigentlich? Ich leg da knapp 100 Steine hin und bekomme (rein programmiertechnischen) Müll! So geht's net!! Da wundern sich die Leute, wenn kopiert wird, bringen aber gleichzeitig die ehrlichen Käufer zur Weißglut, weil die geknackten Versionen besser laufen als die Originale...

beschwert sich Björn aus Neckargemünd

Daß mal das eine oder andere Original einen Fehler hat (könnte ja auch z.B. ein Transport- oder Materialschaden sein) stimmt sicher, aber Raubkopien sind da in der Regel noch viel schlimmer. Und letztlich ist ja so ein Original wie ein Kühlschrank - wenn das Teil nicht läuft, wird es eben umgetauscht. Na, wenigstens meistens...

Acht kleine Stickerlein

Loben brauche ich Euch ja, glaube ich, nicht (oder vielleicht doch, da Ihr ein soooo trauriges Leben führt?), aber:

1. Der Joker-Shop (könnt Ihr's noch hören bzw. lesen?) ist wirklich toll, denn: Jeder kann einen Kaugummiautomat, der da steht, wo man ihn braucht, gebrauchen - anders wäre das bei einem Essiggurkenautomat, der nie da steht, wo man ihn braucht.
2. Laßt doch Brigitta wieder lächeln. Dieser „Jetzt lächle ich extra nicht mehr“-Flunsch ist auch nix!
3. Nennt ihre Seite doch Boy-Seite, vielleicht werden dann Mädchen-Themen gedruckt (Hallo Bubels! Wie schminke ich meinen Amiga richtig?)
4. Brigitta, nimm's mir nicht übel! Bitte...
5. Wann testet Ihr das werbemäßig angekündigte Vroom? Ich wette einen Joker-Sticker: in dieser Ausgabe...
6. Danke für den Sticker!
7. Gibt es eine spielstarke

Kartenspielsammlung (außer „Heul Book of Games“)? Wenn ja, bekommt Ihr Euren Sticker nicht zurück, wenn nein, auch nicht...

8. Danke für den Sticker!
 9. Richtet doch mal ein Spendenkonto für Tiefenbach ein! Gute Idee? Das macht sechs Sticker!
 10. Nein, nicht danke für den Sticker, denn $1 + 6 = 7$, wo krieg ich jetzt den achten Sticker her?
 11. Was ist $1 + 6 + 1$? Richtig: acht!
 12. Danke für den achten Sticker!
- Tut mir leid, daß Ihr jetzt an Eurem Shop zugrunde gegangen seid, aber Euch bleibt ja noch das Porto... tröstet uns Björn Lipski aus Waldbüttelbrunn

Wie wär's mit einem Essiggummi-automat, den man überall da braucht, wo er gerade steht? Wie wär's mit einem Boy-Sonderheft zum Thema „Wir stricken uns ein Zweilaufwerk“? Wie wär's mit einem Test von „Vroom“ in der nächsten Ausgabe? Wie wär's mit „Hoyle Book of Games II“ (vorläufig allerdings nur für PC erhältlich)? Wie wär's mit einem Spendenkonto für gestreifte Leserbrief-Beantworter? Wie wär's mit ein bißchen Nachhilfeunterricht in Mathematik? Wie wär's, wenn Du alle acht Sticker zahlst, und wir uns von der Kohle ein Ferienhaus in Monaco kaufen? Na, wie wär's...?

Hicks!

Es ist amtlich, ich habe Euch geschrieben! Tja, aber warum nur? Ahja, damit Ihr mir antwortet und ich mein neues Feuerzeug ausprobieren kann. Ähhh, ich meine natürlich meinen neuen Glasrahmen, ja, genau... Wie jeder andere habe auch ich einen Vorschlag. Wie wär's mit (tätertätä) AMIGA JOKER BIER!! Ich meine, ich persöhnlich (hick) dringe ja nisch fiell, aber... (sülz, laber, zensiert).

INTERNATIONAL

Computer Software-Vertrieb
E. HEIDMÜLLER

Telefon 02 21 / 60 44 93,



SOFTWARE KÖLN

Heidenrichstr. 10,
5000 Köln 80

Telefax: 02 21 / 60 90 03

AMIGA

A-10 Tank Killer	79,90
Atomic Roboid dt.	55,00
Battle Command dt.	57,00
Baw of the Cosmic Forge	89,00
B.A.T. dt.	70,00
Chessmaster 2100	65,00
Challengers dt.	64,00
Car Vup dt.	57,00
Chase HQ 2 dt.	54,00
Chaos Strike Back dt.	58,00
Dragon Wars dt.	63,00
F 19 Stealth Fighter dt.	67,00
Flight of the Int.*	74,00
Full Blast	68,00
Great Courts dt.	63,00
Harpoon dt.	65,00
Indianapolis 500 dt.	63,00
Kings Quest 4	84,00
Lemmings dt.	57,00
M 1 Tank Platoon dt.	70,00
Mig 29 Fulcrum dt.	70,00
Loom dt.	68,00
M.U.D.S. dt.	64,00
Midwinter dt.	63,00
Maupiti Island dt.	60,00
Narc dt.	58,00
On the Road dt.	65,00
Doops Up dt.	57,00
Panza Kick Boxing dt.	65,00
Puzmik dt.	53,00
Powerpack dt.	62,00
Powermonger dt.	66,00
Sidmon 2 dt.	99,90
Speedball 2 dt.	62,00
Secret of Monkey Isl. dt.	63,00
Team Suzuki dt.	56,00
Tower FRA dt.	n. A.
Their Finest Hour dt.	68,00
Tom and the Ghost dt.	63,00
Turrican 2 dt.	54,00
Ultima 5	70,00
UMS 2	69,00
Wonderland 1 MB*	71,00
Wings dt.	73,00
Wrath of Demos dt.	n. A.
Wolfpack dt.	72,00
Wild West World dt.	83,00
Wingkommander 1 MB*	66,00

Dies ist ein Auszug aus unserem Angebot. Weitere Spiele auf Anfrage.

Angebot des Monats Amiga Mouse 49,90

UNSERE SOFT- UND HARDWARE- PREISE SIND HART KALKULIERT

Weitere Neuerscheinungen täglich! Bitte nachfragen! Bei Nachlieferung übernehmen wir die Portokosten der zweiten Sendung

Sind Sie Grafiker oder Programmierer? Haben Sie ein Spiel programmiert? Wenden Sie sich vertrauensvoll an uns!

Auszug aus unserem Hardwareangebot

Hardwarepreise neu kalkuliert!

Das neue Supra A500 XP Hard Disk RAM System

Dieses neue System ist nicht nur eine neue Hard Disk, sondern erweiterungsfähige Speichererweiterung und Festplatte in einem.

- ★ Micro Power Drive ★ Autoboostender SCSI Controller
- ★ Autotest ist abschaltbar ★ Abschaltbare Hard Drive
- ★ Durchgeschalteter Expansionsport ★ Ram Test-Mode
- ★ Speichererweiterung auf bis 8 MB erweiterbar
- ★ Alleinige Nutzung der Speichererweiterung bei abgeschalteter Hard Drive usw.

Wir bieten Ihnen dieses System mit 40 MB Hard Drive und 512 KB an

Barpreis 1298,-

Das gleiche System mit 20 MB 1149,-

Speichererweiterungen, Harddrives & Controller Interfaces

Supra A1000 30 MB Hard Drive	1374,90
Supra A1000 40 MB Hard Disk	1449,90
Supra A1000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum	2299,90
Supra A2000 40 MB Hard Drive SCSI Quantum	1148,90
Supra A2000 80 MB Hard Drive SCSI Quantum	1748,90
Supra A2000 105 MB Hard Drive SCSI Quantum	1948,90
Supra Ram 8 MB bestückt mit 0 MB	339,90
Supra Ram 8 MB bestückt mit 2 MB	489,90
Supra SCSI Wordsync Controller	285,90
Speichererweiterung Microbotics 6 UP 2-8 MB	479,90
A500 Speichererweiterung	120,-
A500 30 MB Supra SCSI	1249,90
A500 40 MB Quantum 11 ms SCSI	1449,90
A500 80 MB Quantum 11 ms SCSI	1989,90
A500 105 MB Quantum 11 ms SCSI	2148,90
A500 Supra Syquest mit Controller und Cart. extern	2449,90
A500 Supra Syquest mit Cart. und Wordsync Contr. int.	1948,90
A500 Syquest 44 MB intern mit Cart., kein Contr. int.	1899,90
A500 SCSI Controller	379,90
A500 XP SCSI Kit (ohne Hard Drive)	548,90
A500 Speichererweiterung auf 1 MB inkl. Spiel	169,90
A500 2 MB Memory für Supra Hard Drive	549,90
A500 Trump Card	599,90
A500 Starboard II 2 MB bestückt 0 KB	669,90
A500 Meta4Ram (Speichererweiterung)	449,90
A500 Baseboard 512KB bis 4 MB bestückbar	299,90
Laufwerk für Amiga extern	169,90
Laufwerk für Amiga extern mit 4 Spielen	199,-

Modems und Zubehör für den AMIGA

US Robotics Dual Standard V 324/14.400	2319,90
US Robotics 14.400	1489,90

* Die Inbetriebnahme der aufgeführten Modems am DBP, Telecom-Netz ist unter Stralendrohung verboten!

Mouse Master	75,90	Super Card	198,90
Die Cordless Infrarotmaus	215,90	Mouse Pads	9,90
Amiga Mouse	59,90	Trackball	99,90

* Alle angegebenen Preise sind Barzahlungspreise zzgl. Porto und Verpackung

Versand per NN UPS 10,- DM, Post 9,- DM
Unsere aktuelle Preisliste erhalten Sie gegen einen frankierten Rückumschlag

24 Std. Bestellannahme (Anrufbeantworter)

Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Neuerscheinungen vorrätig! Bitte nachfragen!

Computer Softwarevertrieb

Mo. - Fr. 10.00 - 18.30 Uhr
Hotline I: 02 21 / 60 44 93, Hotline II: 02 21 / 60 44 95, Telefax: 02 21 / 60 90 03
Besonderer Service: UPS - Air innerhalb von 24 Stunden

Kommen wir zum Höhepunkt, hier meine Fragen:

1. Was ist mit Test Drive III, wo bleibt das Game?
2. Wo ist der Test über Hard Drivin II?
3. Wie kommt es, daß Michael und Brigitta denselben Nachnamen haben? Sind sie irgendwie miteinander verwandt? Hoho... säuft... ähh, meint Dirk Müller aus Köln

Prima, daß Du uns endlich geschrieben hast – unser Vorrat an Papierfliegern war schon fast alle! Deine Idee mit dem Joker-Bier ist aber leider nicht so toll, unsereins trinkt nur Champagner (und zwar ausschließlich aus Damenschuhen, man weiß schließlich, was sich gehört!). Zum Trost beantworten wir aber Deine Fragen:

1. Am PC läuft „Test Drive III“ schon sehr gut, sobald es sich dort ausgetestet hat, läuft's (hoffentlich) auch am Amiga.
2. Es muß heißen „wo war der Test zu „Hard Drivin II““. Dann lautet die Antwort (in der März-Ausgabe, lieber Dirk):
3. Das mit den Nachnamen ist wirklich ein schön ungläublicher Zufall! Was, Deine Eltern heißen auch beide Müller?! Echt, alle beide? Hoho...

Müllbeseitigung

Als ich gerade mal so einen der letzten Jokers durchgeblättert habe, da lese ich Eure Schlußbotschaft:

...die Adresse, an die Ihr Euer Lob schicken könnt (Kritik bitte an die örtliche Müllabfuhr adressieren)... Also bitte: Ihr seid die besten, die superaffenstarken, die supergeilen, die affentintengeilen, die verrücktesten, die haudraufbesten, die... Reicht das? Nein? Bitte, hier noch mehr! Die Tests sind geil, das Editorial ist geil, das...

Immer noch nicht genug? Wie Ihr wollt:

Alles ist geil, alles ist supergeil, alles ist affensupergeil,

alles ist haudrauffensupergeil, alles ist suppenhaudrauffensupergeil, alles...

So, das reicht!! Aber:

Die PD-Box ist kotz, würg, uhaawürg, brechuhaawürg, ver...

Oh, mein Gott!! Ich vergaß, den Brief zur Mülldeponie zu bringen. Tut mir leid, die Sache mit der PD-Box! Würgebar leid...

schmeichelt Alexander Bittorf aus Ratingen

Mach Dir nie draus, das nächste Mal schmeißt Du negative Bemerkungen einfach in den Abfall – wir haben eingesehen, daß das Gedrösel an der Mülldeponie somit überhandnehmen würde. Na, ist das ein supertraffassentintengeiler Vorschlag, oder was?

Hallo Joker!

Ich bin seit einigen Monaten überzeugter Leser Eurer Zeitung. Ich besitze zwar einen Atari STE (na, na, nicht gleich mit Tomaten schmeißen, so sehr unterscheidet er sich ja auch nicht von Eurer Freundin), aber Eure Zeitung ist eindeutig die geilste. Natürlich las ich auch schon Eure Konkurrenz, die ja auch in Ordnung ist, aber der Joker ist halt erste Sahne! Aber nun schnell zu meinen Fragen:

1. Warum macht Ihr das Know How nicht ein bißchen größer?
2. In der Ausgabe 12/90 bekam die Grafik von Powermonger 92%, die eindeutig bessere Grafik von Mautiti Island hingegen bekam nur 90%. Was soll das?
3. In AJ 1/91 stand geschrieben, daß das nächste Heft am 25. Januar zu haben sei. Als ich am 26.1. in den Laden ging, um mir das Ding zu holen, hatten die es noch nicht. Wie kommt das? erkundigt sich Frank Kirshen aus Falkenbach

Mal ganz ohne Lux: Daß Du den Amiga Joker auch als ST-Besitzer gerne liest, ist für uns ein sehr schönes Kompliment. Dabei auch Antworten in ungewöhnlicher Ernsthaftigkeit...

1. Wir finden das Know How eigentlich recht umfangreich. Dennoch gibt es extra für Dich (und ein paar tausend andere Lesenden) ab 26. April immer Sonderheft „Poster & Lösungen“. Das solltest Du Dir auf gar keinen Fall entgehen lassen!

2. Im Grafik-Urteil werden natürlich auch die Animationen bewertet. Und die wirklich wunderschönen Bilder in Lankhorst Detektivspielchen sind nochmal nur sehr spärlich imitiert – ganz im Gegensatz zu Bullfrogs Denksportaufgabe.

3. Entweder war das Heft bereits unverkauft, oder der Besitzer Domes Kiarka hat das Einrücken verpennt, oder sein Grüssler hat geschlumpft, oder...

Fragenkatalog

Mich zu Tode schämend, muß ich gestehen, daß ich vor langer, langer Zeit eine andere Computerzeitschrift bezog. Ich war von ihr hell auf begeistert, bis eines Tages bei meinem Händler eine neue Zeitung lag, die vorher nicht da war. Nanu, dachte ich mir, blätterte sie kurz durch und kaufte sie. Seither bin ich süchtig – warum wird der Joker eigentlich nicht als jugendgefährdend eingestuft und verboten? Nun aber schnell zu meinen Fragen:

1. Wann findet die nächste Messe in Tiefenbach statt?
2. Warum schickt Ihr Leuten wie W. Elwing (AJ 3/91) nicht zur Strafe ein Hochglanzposter von Tiefenbach?
3. Wie ist Uschis Privatnummer/Adresse?
4. Ist sie noch zu haben? Wenn nicht, wo wohnt der Kerl (arrgh!)?
5. Könnt Ihr mir nicht ein Poster von ihr schicken (Geld spielt keine Rolle)?
6. Wie geht es Brork (sehr sümpatisch)?
7. Wie geht es Hilmar, seit Brork bei ihm war (erbitte

Krankenhausadresse)?

8. Warum erscheint der Joker immer erst später als andere Compu-Zeitschriften?

9. Wieviele seid Ihr eigentlich in der Redaktion?

10. Warum habt Ihr nur so plötzlich Brigittas Foto auf der Girl-Seite geändert (kicher)?

11. Seid Ihr überhaupt überlebensfähig ohne Zahnpastasponsor?

fragt und fragt und fragt Christian Kobzik aus Bispedode

Tatsächlich fallen wir nun deshalb nicht unter das Betäubungsmittelgesetz, weil man das Heft weiter schnüpfen kann, noch paßt es in eine handelsübliche Spritze – so ein Glück, was? Zu meinen Fragen:

1. In Tiefenbach gibt's jeden Sonntag eine Messe – in der Detektivarche!

2. Brork hat gesagt, das kleine Kaff fällt einfach keinen Poster aus. Was soll man da machen?

3. Wir haben es doch vor ein paar Briefen schon dem Guido verlickert. Ohne Cash keine Adressen. (Wenn Michael das liest, wird er verrückt – versprecht mir, daß Ihr den Blödsinn nicht ernst nehmt!)

4. Uschi ist zur Zeit mit dem Münchner Meister im Schwergewicht verhandelt. Weißt Du WEIRKLICH, wessen, wo er wohnt?

5. Im Moment sind leider sämtliche Uschi-Poster vergriffen. Wie wär's mit einer Fototapete mit Oskar drauf?

6. Danke, Brork geht's bestens.

7. Seit Brork weg ist, befindet sich auch Hilmar wieder am Wege der Besserung.

8. Keine Ahnung. Daß der Joker später als die Konkurrenz erscheinen würde, wäre uns neu. Sicher, manche Magazine schreiben z.B. auf ihre Aprilausgabe (Erscheinungstag 6. April, oder so) ganz einfach Mai drauf. Da wollen wir aber nicht mitspielen, der Joker ist auch so der aktuellste – oder etwa nicht?

9. Wenn Max ausnahmsweise mal nicht auf Achse ist, sind

wir zu sechst in unserer Hundehütte.

10. Ach, ist da jetzt ein anderes Foto? Muß mit den Sponsoren aus der Zahnpasta-Branche zusammenhängen...

11. Nie und nimmer!

Angeklagt!

Wie läuft's denn so? Ich schätze, es wird nicht mehr sehr lange gut mit Euch laufen, denn ich werde Euch leider verklagen müssen:

1. Ich schrieb Euch einen Brief, auf dessen Antwort ich vergeblich wartete. Zwei Tage danach traf nämlich der neue Joker bei mir ein, und da stand doch glatt etwas von Rückporto. Nachdem ich meinen Brief aber am 19.12.90, (noch vor Erscheinen des besagten Heftes) in das Faxgerät gesteckt hatte, verurteile ich hiermit die Joker-Redaktion, dem Geschädigten einen Antwortbrief gratis zu schreiben.

Anklagepunkt Nummer 2: Der Joker-Verlag wird angeklagt, dem Leser Ingo Nehls einen riesigen Schock versetzt zu haben. Der Grund liegt in AJ 3/91 auf Seite 6. Na Uschi, wie geht's? Schweinerei, allein der Gedanke an Uschi hat mich schon wieder umkippen lassen. Wenn Ihr vorhabt, noch so eine hübsche Frau bei Euch einzustellen, schreibt es bitte auf die Titelseite. Dann bin ich gewarnt und kann mich auf alles vorbereiten. Ach ja übrigens, damit Brigitta keine

Minderwertigkeitskomplexe bekommt: Du siehst natürlich auch gut aus – ich finde es auch gut, daß endlich ein anderes Bild von Dir auf der Girl-Seite ist, ich hatte schon den Eindruck, daß Du kamerascheu wärst. Nun noch ein paar Vorschläge, Kritik und Fragen: 1. Der Cheat zu Starglider 2 scheint Humbug zu sein, er klappt bei mir nicht.

2. Die Girl-Seite muß umbenannt werden. Aber bitte helft Brigitta beim Nachdenken, denn es könnte ih-

rem Köpfchen was passieren.

3. Ihr müßt dringend eine zweite Kaffeemaschine kaufen, damit Ihr jetzt endlich zwei Frauen zum Kaffeekochen schicken könnt.

4. Sonderheft!!! Inhalt: nur Bilder von Brigitta und Uschi!

5. Gibt es keine Computermesse in Hamburg?

6. Wenn doch, dann DARF da der Joker nicht fehlen.

7. Sonst ist am Joker alles in Ordnung.

8. Besucht mich mal!

9. Denkt an 5.

10. Up & Down: Wings sollte zum Spiel des Jahrhunderts gekürt werden. Dauerspaß: 200%

11. Mein Hund würde Eure Daisy liebend gerne einmal kennenlernen. So, wie ich Euch...

12. Viele Grüße an alle!

13. Ich glaub, ich mach jetzt Schluß!

14. Letter over...

so lautet die Anklage Joker gegen Ingo Nehls, Bargteheide

Der Angeklagte bekenn sich in allen Punkten NICHT schuldig. Zum ersten Anklagepunkt: Falls Du nicht vergessen hast, einen Abscheider drauf zu malen, würde Dein Brief zwischenzeitlich längst beantwortet.

Zum zweiten Anklagepunkt: Ein emotionaler Schock bei Uschis Anblick ist zwar verständlich, es scheint sich hier jedoch um ein medizinisches Problem zu handeln. Vielleicht hilft in Deinem Fall ja die berühmte Playboy-Diät (zum Frühstück ein Mädel angucken, mittags zwei und abends mit einer von den dreien ins... äh, Kino, zum Beispiel?)

Zum dritten Anklagepunkt: Der Cheat zu „Starglider 2“ funktioniert prima, was hast Du eigentlich?

Die Klage ist somit abgewiesen, der Kläger wird zu folgender Wiedergutmachung verurteilt:

1. Er besucht die Amiga 91 in Köln, weil es in Hamburg keine Veranstaltung gibt, auf der der Beklagte zugegen wäre.

BOMICO

IHR SOFTWARE PARTNER

BOMICO-NEWS

Wußten Sie,

daß es „SIM EARTH“ jetzt auf PC in Deutschland gibt? Mit einer kompletten deutschen 125-seitigen Anleitung. Kreieren Sie Ihren eigenen Planeten und berücksichtigen Sie geologische, ökologische, geographische, biologische und soziologische Aspekte. Und wenn Ihnen dieses alles zu „logisch“ ist, dann freuen Sie sich auf viele Stunden Spiel & Spaß. Mit einem der umfangreichsten Computerspiele, das je programmiert wurde...

... daß es der Höhepunkt einer jeden Fliegerkarriere ist, ein in Ost und West gerühmtes russisches Kampfflugzeug zu steuern? Steigen Sie ein in den „MIG 29 FULCRUM“ und lernen Sie mit Hilfe einer 60-seitigen deutschen Anleitung sämtliche Fliegertricks für spannende Missionen in aller Welt. Und als weiteres Highlight wird ein großer, umfangreicher Bildband über den MIG 29 mitgeliefert. Mit vielen Informationen und technischen Daten über den russischen Flieger.

Für uns ist es eine Selbstverständlichkeit!

Deshalb achten Sie darauf:

Alle BOMICO-Spiele haben einen original BOMICO-Aufkleber!

Bei Grauiporten finden
Sie diese Vorteile nicht!

2. Er läßt sich selbst einen neuen Namen für die Girl-Seite einfallen.
 3. Er versorgt den Beklagten lebenslang mit Kaffeemaschinen.
 4. Er erklärt (persönlich) unserem Herrn Brork, warum Brigitta und Usehl ein Sonderheft bekommen sollen, Brork aber nicht.
 4. Er behält um Gottes Willen seinen Köter daheim – einer ist mehr als genug!
 So, das haste nu' davon...!

Maulheld

Eure Zeitung wird immer schlechter! Das war sie zwar immer schon, aber seit ich Eure naiven Vergleiche zwischen verschiedenen Spielen gelesen habe, kann ich nur noch lachen. Da werft Ihr die Grafik und Steuerung von Saint Dragon mit der von R-Type in einen Topf – wie unspielbar Saint Dragon durch sein Ruckel-Scrolling wird, brauche ich

wohl niemandem zu sagen, der sich mit dem Game schon rumgeärgert hat! Oder Euer Vergleich zwischen Puzznic und Loopz, die untereinander gleich sein sollen und dann auch noch Tetris ähneln. Ich verzichte darauf, Euch hier zu zitieren, das wäre wohl zu peinlich. Wer bei Euch die Spieltests schreibt, ist mir sch...egal, aber in Eurem eigenen Interesse würde ich daran schleunigst etwas ändern. Ihr werdet nur noch unglaubwürdiger, als Ihr es schon seid! Das bezieht sich nicht nur auf Vergleiche, sondern primär auf Eure amateurhaften Tests. Der Verdacht, daß Ihr bestimmte Firmen bevorzugt, hat sich nicht nur bei mir gefestigt!!! Am Ende meines Briefes, der übrigens nicht für die alberne Mailbox gedacht ist, noch eine kleine Bemerkung zu Dr. Freak: Wer keine Ahnung hat, soll das Maul halten, er würde nur zum LAMER abgestempelt!

meint jedenfalls ein gewisser Dr.Dude aus Wuppertal

Wir haben uns die Freiheit genommen, Deine Meinung trotzdem in unserer „albernen Mailbox“ abzudrucken – verzeih uns bitte, aber derart harte Worte dürfen und sollen nicht ungehört verhallen. Hart, aber ziemlich daneben, möchte man allerdings meinen. Warum sollte man ein horizontal scrollendes Buller-spiel wie „Saint Dragon“ nicht mit seinem offensichtlichen Vorbild vergleichen dürfen? Warum sollte man zwei gelungene Knocheleien nicht einander gegenüberstellen? Schade, daß Du uns nicht wirklich zitiert hast, denn dann würde jeder sofort merken, daß Du den Test halt nicht so richtig kapiert hast (wofür steht eigentlich das „Doktor“ in Deinem Pseudonym?). Die Unterstellung, wir würden bestimmte Firmen bevorzugen, ist zwar eine glatte Unverschämtheit, aber was kann man von jemandem er-

warten, dessen Heldentum sich im anonymen Versenden als Kritik getarnter Beleidigungen erschöpft? Mit Deinen eigenen Worten: Wer keine Ahnung hat, soll...

Genug...

...ist nie genügend. Deshalb und aus tausend anderen Gründen würden wir gern auch DEINE Meinung erfahren. Wer uns schreibt, findet seine Stellungnahme entweder hier in der Mailbox wieder, oder er bekommt persönliche Antwort – allerdings nur, wenn ausreichend RÜCKPORTO (Ausländer verwenden Internationale Antwortscheine) beiliegt! Also haltet mit Euren Anregungen, Fragen und Beschwerden nicht hinter'm Berg, sondern schreibt noch heute an:

Joker Verlag
 Mailbox
 Untere Parkstr. 67
 D-8013 Haar

SOFTPOWER

Der Name für Computersoftware!

NEU!

TÄGLICH
 NEUHEITEN!

7x in Berlin!

Schauen Sie sich die Software an, bevor Sie sich entscheiden!

SoftPower Filialen

Wedding – Schwedenstraße 18c
 Spandau – Schönwalder Str. 65
 Moabit – Stromstraße 55

SoftPower Stationen

Neukölln – Lahnstraße 94
 Weißensee – Streustraße 69
 Mariendorf – Mariendorfer Damm 51
 Charlottenburg – Wundtstraße 58/60

NEUHEITEN – SERVICE
 030/492 20 56 – 10.00–18.30

VERSAND – SERVICE
 030/375 60 13 – 10.00–18.30

Versand-Service

- 1 Jahr Garantie auf jedes Spiel
- Versand erfolgt in Sicherheitsverpackung!
- Sämtliche Preise sind "Inklusiv-Preise"!

Keine Mehrkosten durch Porto und Verpackung!

CHAOS

STRIKES BACK 49,-

WATERLOO 29,-

X-COPY

Professional V3.3 75,-

SoftPower

Schönwalder Str. 65
 D-1000 Berlin 20

SoftPower Filiale

HANNOVER

Wir führen Software, Public Domain und Zubehör, für
 • Amiga • Atari • C-64 • PC •

Hildesheimer Str. 118
 3000 Hannover 1
 Tel.: 0511/809 44 84

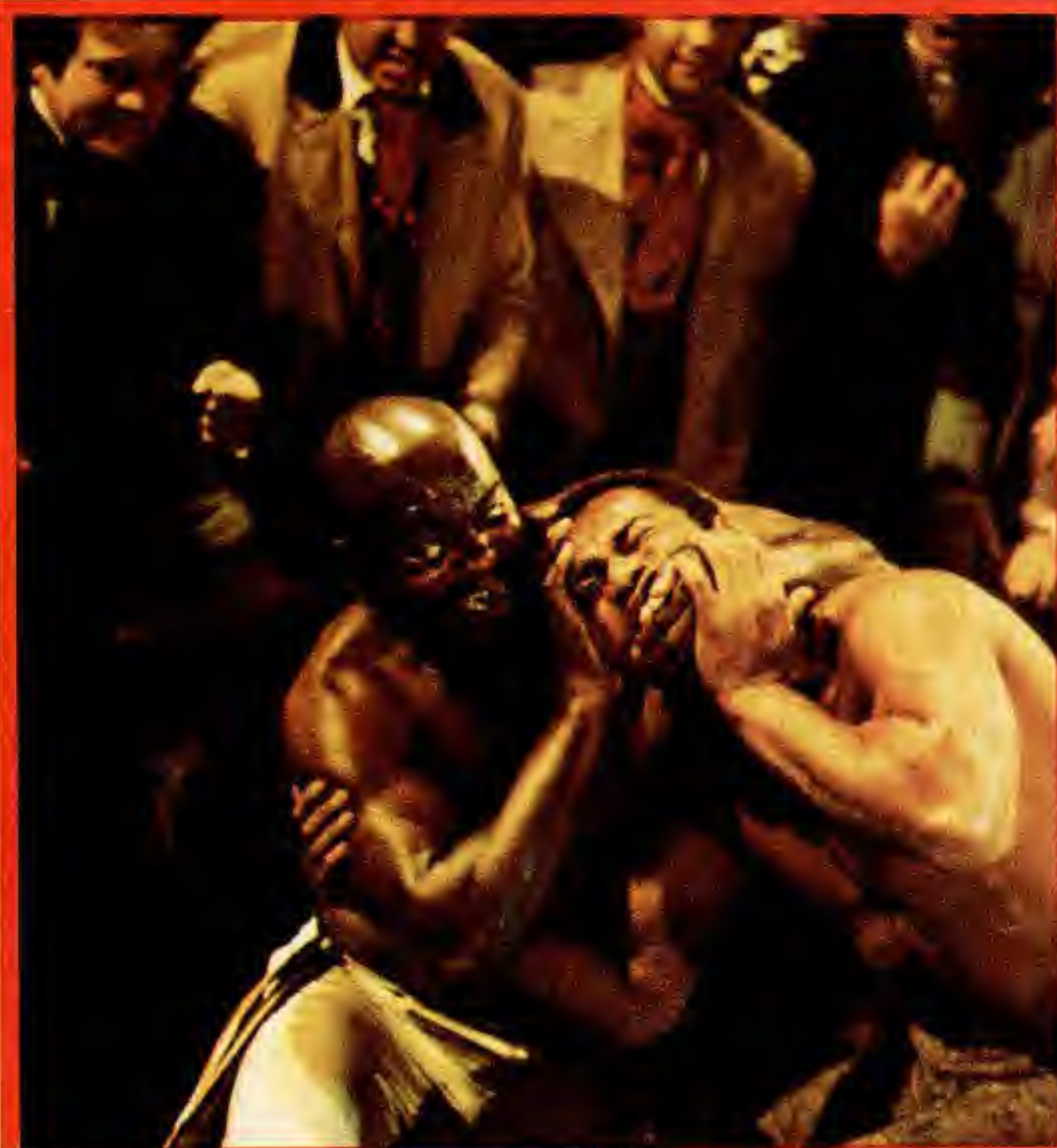
NEU NEU NEU NEU
 SoftPower Station
HANNOVER

Burgdorfer Str. 48
 3160 Lehrte
 Tel.: 05132/41 12

ABONNENTEN SIND FRIEDLIEBEND!

Wer nicht in die Verlegenheit kommen will, sich um den neuesten Amiga Joker prügeln zu müssen, der kommt um ein Abo nicht herum! Nur so erhält man sein Exemplar garantiert kampflos vom Postboten...

Vor kurzem erreichte uns folgende Schreckensmeldung: Skrupellose Kiosk-Besitzer lassen verzweifelte Leser um die letzten Exemplare des Jokers kämpfen! Wer noch ein Heft erhalten will, ehe es mal wieder vergriffen ist, muß zum Duell mit einem anderen Interessenten antreten – nur damit die Zeitschriftenverkäufer auf den Ausgang des unappetitlichen Spektakels Wetten abschließen können!!! Laßt Euch nicht für diese moderne Form des Hahnenkampfes mißbrauchen, bestellt noch heute Euer Abo! Für nur 60,- DM (Ausland: 72,- DM) erspart Ihr Euch ein Jahr lang (10 Ausgaben) die blauen Flecken und bekommt Euren Joker frei Haus. Falls Ihr schon ein Abo habt, dann rettet Eure Freunde, indem Ihr sie als Abonnenten werbt! Als Belohnung winkt ein Vollpreis-Game – der neue Abonnent braucht nur Name und Adresse des Werbers auf seiner Bestellung zu vermerken...



Bitte einsenden an:
JOKER-VERLAG
Abo-Verwaltung
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

Name & Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle incl. Ausgabe: ____ / ____

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber:

Konto-Nr.:

Geldinstitut:

Bankleitzahl:

Ich bezahle per Vorkasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80

Wenn Ihr das schöne Heft nicht zerschneiden wollt, kein Problem: Postkarte mit den entsprechenden Daten tut's natürlich auch!

Die Softwarebranche sollte wirklich mal ernsthaft über eine Qualitätskontrolle für ihre Spiele nachdenken! Dann blieben uns Krücken wie diese eines Tages vielleicht erspart...

Heutzutage einen Methusalem unter den Computerspielen abzukupfern, ist schon schlimm – was man hier daraus gemacht hat, ist eine Katastrophe: Das gute, alte „Galaxy“ sah selbst auf dem 64er besser aus, ja sogar die Version auf meinem allerersten Taschenrechner war noch um einiges aufregender als dieser müde Abklatsch! Dabei ist das Spielprinzip dermaßen simpel, daß man eigentlich nichts falsch machen kann: Ein Raumschiff, das sich nur am unteren Screenrand hin- und herbewegen läßt, ballert auf eine Horde Aliens – das war's auch schon. Gut, ab und an löst sich mal ein Gegner aus dem Verband und schießt zurück, während er langsam nach unten trudelt. Als Zugabe wurde noch eine Art Meteoriten-Ausweich-Unterspiel mit reingepackt, das selbst die Intelligenz eines Dreijährigen beleidigen würde.

Wer so ein „hochkomplexes“ Game nicht einigermaßen hinkriegt, stellt sich damit selbst ein Armutszeugnis aus. Aber Byte Back ist schließlich ein Low-Budget-Produzent, das scheint man als Persilschein für den allergrößten Mist aufzufassen – Orbit 2000 ist ungefähr so spielbar wie eine Dose Katzenfutter! Die Außerirdischen bewegen sich völlig wirr über den Bildschirm, die Grafik ist unter aller Kanone (wofür sollen eigentlich die Anzeigen am Screenrand gut sein?), der Sound eine Tortur für die Ohren, und die Steuerung zäh wie Kaugummi. Man sollte die Programmierer dazu verurteilen, daß sie ihren Schrott zwei Wochen lang selber spielen müssen – Kerker wäre einfach zu milde... (mm)

ORBIT 2000



Orbit 2000

Grafik:	11%
Sound:	15%
Handhabung:	18%
Spielidee:	5%
Dauerspaß:	9%
Preis/Leistung:	12%
Red. Urteil:	9%

Für Anfänger

Preis: ca. 29,- DM

Hersteller: Byte Back

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Kurze englische Anleitung, Highscores werden nicht gesaved.



Little Puff in Dragonland

Grafik:	69%
Sound:	61%
Handhabung:	73%
Spielidee:	67%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	88%
Red. Urteil:	65%

Für Experten

Preis: ca. 29,- DM

Hersteller: Code Masters

Bezug: Joysoft

Spezialität: Kurze englische Anleitung mit nützlichen Tips.



LITTLE PUFF IN DRAGONLAND

Kompliment an die Code Masters: Sie beweisen, daß Billigspiele nicht unbedingt billige Spiele sein müssen! Oft genug soll einem ja bloß die sauer erschnorrte Kohle aus der Tasche gezogen werden...

Hier geht's natürlich nicht um den Arbeitsplatz des „ältesten Gewerbes der Welt“, sondern um einen hinreißenden kleinen Drachen, der ja nix dafür kann, daß sein Name für deutsche Ohren etwas befremdlich klingt. Daß er jetzt in der Klemme steckt, ist allerdings allein seine Schuld: Hätte er mal auf Mami gehört, die ihm verboten hat, zu weit vom Haus wegzugehen! Die Quittung erhält Puff nun von einem bösen Zöllner, der ihn nicht mehr über die Grenze zurückläßt – unser Lindwürmchen hat nämlich seinen Paß daheim vergessen. Um an einen Ersatzausweis zu kommen, müssen vier Briefumschläge gefunden werden, die gut versteckt im Drachenland herumliegen. Außerdem gibt es dort viele üble und gefährliche Spießgesellen, aber auch nützliche Sachen wie Zaubersprüche, Luftpumpen, Revolver und Futter zum Aufsammeln. Der Held kann aber nur drei Gegenstände auf einmal tragen...

Wie schon bei den „Dizzy“-Spielen darf man auch hier eine relativ komplexe Welt erkunden, die Reise führt übers Wasser und durch den Untergrund. Unterwegs sind allerlei Rätsel zu knacken, außerdem sollte man sich vor den zahlreichen Gegnern in Acht nehmen – klein Puffi hat nämlich nur ein einziges Leben zu verlieren. Grafik, Sound und Handhabung sind für Low Budget-Verhältnisse sehr ordentlich, auch wenn zwischen den Screens bloß umgeschaltet wird. Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings gewaltig, die Spiele mit dem flotten Ei waren deutlich einfacher zu bewältigen! (mm)

COMING SOON...

BACK TO THE FUTURE III PART III



... für Commodore 64, Amiga,
Atari ST und MS-DOS!

United Software
Das ultimative Programm

ANTARES

„Abenteuer, Handel, Kampf, Kochen, Hypnose...“ – mysteriöser kann man ein Game eigentlich gar nicht mehr ankündigen. Was tatsächlich so alles in Bomicos erstem eigenen Rollenspiel steckt, erfahrt Ihr exklusiv bei uns!

Der Amiga Joker meint:

Antares – heute noch ein klassisches Rollenspiel, morgen bereits ein Rollenspiel-Klassiker!

Normalerweise vertreibt die Frankfurter Firma ja die Spiele anderer Hersteller, Eigenproduktionen sind für Bomico noch Neuland. Und mit ihren geheimnisvoll gestalteten Anzeigen haben uns die Leuten ganz schön neugierig gemacht – vermutlich nicht nur uns. Vorab sei schon mal soviel verraten: Antares ist eines der besten Erstlingswerke, das uns je unter die Finger gekommen ist!

Bei diesem Rollenspiel stolpert man ausnahmsweise nicht durch die finsternen Dungeons vermoderter Geisterschlösser, sondern erkundet ferne, zukünftige Welten: Im Jahre 2280 war ein Forschungstrupp ins All aufgebrochen, um sich dort mal ganz zwanglos umzusehen. Einige Jahre später brach der Funkkontakt zu den Weltraumbummeln plötzlich ab, also rüstete man eine zweite Mission aus und schickte den verlorenen Seelen die Auriga hinterher. Als Spieler befindet man sich nun an Bord dieses Rettungsschiffs. Während die Auriga gerade im Sauseschritt durch das Sternensystem Antares düst, kommt ein Notruf herein, und von da an überstürzen sich die Ereignisse: Wenige Augenblicke später wird der Kahn von einer fremden Raumstation in Brand geschossen, erleidet Schiffbruch und landet keine hundert Meter entfernt von der Stelle, wo die Funksignale geortet wurden. Was hatte der geheimnisvolle Hilferuf zu bedeuten? Wer hat ihn gesendet? Und vor allem: Wie kommt man hier wieder weg?

Der erste Schritt zur Antwort auf all diese Fragen besteht natürlich im Zusammenstellen einer schlagkräftigen Abenteuergruppe – ein paar fähige Leuten haben den Absturz schließlich überlebt. Man kann hier sogar bis zu drei Parties mit je fünf Mitgliedern erschaffen und auf Disk abspeichern. Dazu stehen zwölf Charaktere zur Wahl, die Skala reicht dabei vom bläulich schillernden Androiden über Roboter mit Darth Vader-Gesicht bis hin zu einer ebenso kühlen wie blon-



den Dame. Kraft, Glück, IQ, Geschicklichkeit, Kreativität, Kampftechnik, Medizin-, Koch- und Sprachkenntnisse, PSI-Kräfte – die Liste mit den Charaktereigenschaften ist schier endlos! Auf alle Fälle sollte man einen Sprachroboter mit auf die Reise nehmen, denn dummerweise sprechen einige Bewohner dieser unwirtlichen Gegend nur ein unverständliches Kauderwelsch. Freund Robbi hat damit aber keinerlei Probleme, er versteht selbst die ausgefallensten Weltraum-dialekte und übersetzt sie selbstverständlich auch für seine Kumpel.

Per Maus und 13 Icons steuert man sodann seine Gruppe durchs weite Abenteuerland, das übrigens immer aus der Sicht der Party zu sehen ist. Man läßt seine Gefährten essen, schlafen, Gegenstände untersuchen und natürlich kämpfen, immer wieder kämpfen! Grundsätzlich bestehen dabei zwei Möglichkeiten: entweder entschließt man sich, mit roher Gewalt vorzugehen, oder man wählt den etwas feineren Weg und rückt seinen Widersachern mit PSI-Kräften auf den runzligen Leib. Gelegenheiten dazu gibt's reichlich, es ist wirklich kaum zu glauben, wieviele Gegner sich in dieser abgelegenen Ecke des Weltalls herumtreiben! Und davon ist einer scheußlicher als der andere – bissige Sandwür-

mer kommen angekrochen, und riesige Fantasymonster wollen unseren Helden ans Leder. Die Kämpfe werden hier allerdings nicht (wie z. B. bei „Dragonlight“) in einer Actionsequenz präsentiert, in Antares geht es stattdessen eher klassisch zu. Im Klartext bedeutet das, daß man nur Mitteilungen zu lesen kriegt, etwa „Brork schlägt den Sandwurm und verletzt ihn schwer“ oder irgendetwas in der Art. Für besiegte Gegner gibt's natürlich Erfahrungspunkte, und ab und an hinterläßt so ein verröchelndes Monster auch ein paar Goldmünzen. Das erbeutete Geld sollte nach Möglichkeit zum Kauf nützlicher Gegenstände verwendet werden, bessere Waffen oder Arzneimittel kann man schließ-



lich immer gebrauchen. Überhaupt ist es wichtig, sich ständig um das Wohlergehen seiner Leidensgenossen zu kümmern. Sobald einer von ihnen trotz aller Fürsorge dahinscheidet, wird sein Portraitbild durch einen Totenkopf ersetzt. Das kann, muß aber noch nicht aller Tage Abend sein: Wenn man nämlich tote Helden zurück zur Landefähre schafft, kann man sie dort wiederbeleben. Schon sehr praktisch, sowas...

Trotz der futuristischen Thematik handelt es sich bei Antares also um ein Rollenspiel nach klassischem Muster. Und das Beste: Was die Komplexität angeht, steckt es bekannte Vorbilder wie „Bard's Tale“ locker in die Tasche! Dazu muß man sich vor Augen halten, daß dieses Spiel nicht weniger als vier Disketten umfaßt, man dabei aber auf Actionsequenzen und aufwendige Grafiken verzichtet hat. Logische Folge: Viel, viel Speicherplatz für eine ausgedehnte Abenteuerlandschaft und eine Unzahl von Personen, denen man begegnen kann!

Wer also Wert auf Spieltiefe legt und auch gerne Karten zeichnet, der kommt hier voll und ganz auf seine Kosten. Wessen Herz hingegen für megamäßige Präsentation schlägt, der wird mit Antares vielleicht nicht ganz so glücklich werden: Die Grafik ist nicht gerade spektakulär, vor allem das Sichtfenster ist arg klein ausgefallen. Dafür hört sich der Sound recht ordentlich an, auch wenn er nicht immer zur geheimnisvollen Atmosphäre des Games paßt. Aber das sind nun wirklich Mankos, die man einem umfangreichen und komplexen Rollenspiel wie diesem gerne nachsieht. Habe ich eigentlich schon erwähnt, daß Antares eines der besten Erstlingswerke ist, das uns je unter die Finger gekommen ist? (C. Borgmeier)



Antares

Grafik:	68%
Sound:	73%
Handhabung:	81%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	84%
Preis/Leistung:	75%
Red. Urteil:	82%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Bomico	
Bezug: Joysoft	

Spezialität: Vier Disketten, komplett in deutsch. Spielstände abspeicherbar, HD-Installation möglich, Wechsellei hält sich in Grenzen.



Zwar ist die weiße Pracht bereits einem warmen Frühlingslüftchen gewichen, aber für ein zünftiges Wintersportspektakel mit verschiedenen Disziplinen ist es ja nie zu spät. Besonders, wenn es dabei so lustig zugeht wie hier!

Der Amiga Joker meint:
Ski or Die – ein wirklich
spaßiger Mehrkampf,
wie es leider viel zu we-
nige gibt!

PC- und C 64-Besitzer haben schon vor einiger Zeit Bekanntschaft mit diesem originellen und humorvollen Game gemacht, jetzt funktioniert Electronic Arts endlich auch unsere „Freundin“ zum Skihaserl um. Feinster Pulverschnee für bis zu sechs Spieler steht zur Verfügung, aber zunächst einmal wird bestimmt, ob man die fünf Disziplinen einzeln trainieren möchte, oder sich gleich ins Wett-

kampfgetümmel stürzt. Todesverachtend entscheiden wir uns für letzteres... Zum Aufwärmen gibt's erstmal eine kleine Schneeballschlacht: Die Gegner (Eskimos, Kids mit Punkerfrisuren, etc.) pirschen sich von allen Seiten heran und lassen ihr feuchtes Bombardement auf den Spieler los, der seinerseits mittels Joystick und Fadenkreuz zurückschlägt. Mit etwas Übung erwischt man dabei nicht nur die Angreifer, sondern auch Bonussymbole, die für neue Schneebälle, kurzfristiges Dauerfeuer oder ähnliche Hilfen sorgen. Sind hier die Animationen schon recht witzig, so setzt die

nächste Disziplin in Sachen Humor noch einen drauf: Wie der Bildschirmathlet beim Abfahrtslauf die Skier in die Höhe reißt, sobald er einen der zahlreichen Abgründe überspringen will, ist schon zum Brüllen komisch! Wer allerdings nur vor sich hingackert, wird die Ziellinie kaum unbeschadet erreichen – die schnelle Fahrt durch die baumreiche und enge Schneise verlangt schon ein bißchen Geschick am Stick! Weiter stehen am Programm: Per Snowboard eine 3D-Bobbahn herunterrasen und dabei möglichst viele halsbrecherische Kunststückchen vollführen; auf Trick-

skiern die Punkterichter beim Sprung über eine Schanze beeindruckt; und schließlich auf einem Gummireifen talwärts schlittern. Die letzte Disziplin erinnert naturgemäß ein wenig an „Too-bin“, auch hier ist man zu zweit unterwegs und sammelt diverse Waffen und Bonusgegenstände auf, mit denen man versucht, den Kontrahenten zu behindern. Besonders wenn ein menschlicher Gegenspieler zur Hand ist, macht die Rutschpartie tierisch Laune. Daß nur bei der Gummireifen-Hatz an einen Simultanmodus für zwei Spieler gedacht wurde, ist denn auch der herbste Kritikpunkt, den wir an dieser amüsanten Mischung aus Sport- und Geschicklichkeitsspiel gefunden haben. Sich auch noch am leicht ruckeligen Scrolling beim Abfahrtslauf oder der Tatsache, daß die Snowboard-Sequenz auf Dauer ein bißchen eintönig wird, zu stören, wäre kleinlich. Alles in allem bietet Ski or Die nämlich hübsche Grafik, guten Sound von Meister Rob Hubbard, eine ausgefuchste Steuerung und jede Menge Spaß für „Schneebeißer“ – auch im Frühling!
(Carsten Borgmeier)



Ski or Die

Grafik:	72%
Sound:	72%
Handhabung:	74%
Spielidee:	75%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	75%

Für Anfänger

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Electronic Arts

Bezug: Rushware

Spezialität: Kopierschutzabfrage aus der Anleitung. Getrennte Highscores für jede Disziplin – werden gesaved, können aber auf Tastendruck auch wieder gelöscht werden.

Spaceball

Bällchen wechsele dich

Immer mal was Neues: Hier und heute wollen wir ein gelungenes Spielchen vorstellen, das bislang noch keinen Vertrieb gefunden hat. Das könnte sich jedoch blitzartig ändern...

Die beiden Newcomer Oliver Pankotsch und Carsten Avenhaus haben nämlich eine Steinerei abgeliefert, die Strategie mit adrenalintreibender Geschwindigkeit verbindet. Auf dem Bildschirm findet sich dabei mehr oder weniger das übliche: Bunte Steine und Mauern, verschiebbare Hindernisse, todbringende Felder, Gegner, Speed Ups, und natürlich ein auf und ab hüpfender Ball. Dieser soll nun alle bunten Klötzchen durch Berührung abräumen, muß dafür aber dieselbe Farbe aufweisen wie der angepeilte Stein – vertrackt über den Screen verteilte Farbhebel kolorieren den Hüpfen, sobald er sie antickt. Mit ei-

nem Druck auf den Feuerknopf läßt sich der Spaceball für ein paar Sekunden beschleunigen; die erforderliche Energie ist aber schnell verbraucht.

All diese Zutaten und noch einige mehr werden nach und nach eingeführt, jedoch schon die ersten der insgesamt 150 abwechslungsreichen Level sind hammerhart (aber fair) und nur mit äußerster Konzentration zu

meistern. Ein einziges Leben steht zur Verfügung, und das gnadenlose Zeitlimit bestraft jeden Fehler!

Die grafische Präsentation liegt allerdings nur auf gehobenem PD-Niveau, gleiches gilt für den Sound (Titelmelodie und „Plingplong“). Dafür funktioniert die Steuerung glatt und sauber, so daß das Teil immer spielbar bleibt. Auch der integrierte Leveleditor zum Er-

stellen eigener Labyrinth ist eine feine Sache – hoffen wir also, daß dieses motivierende Game bald in den Regalen der Händler zu finden ist! (jn)



Spaceball

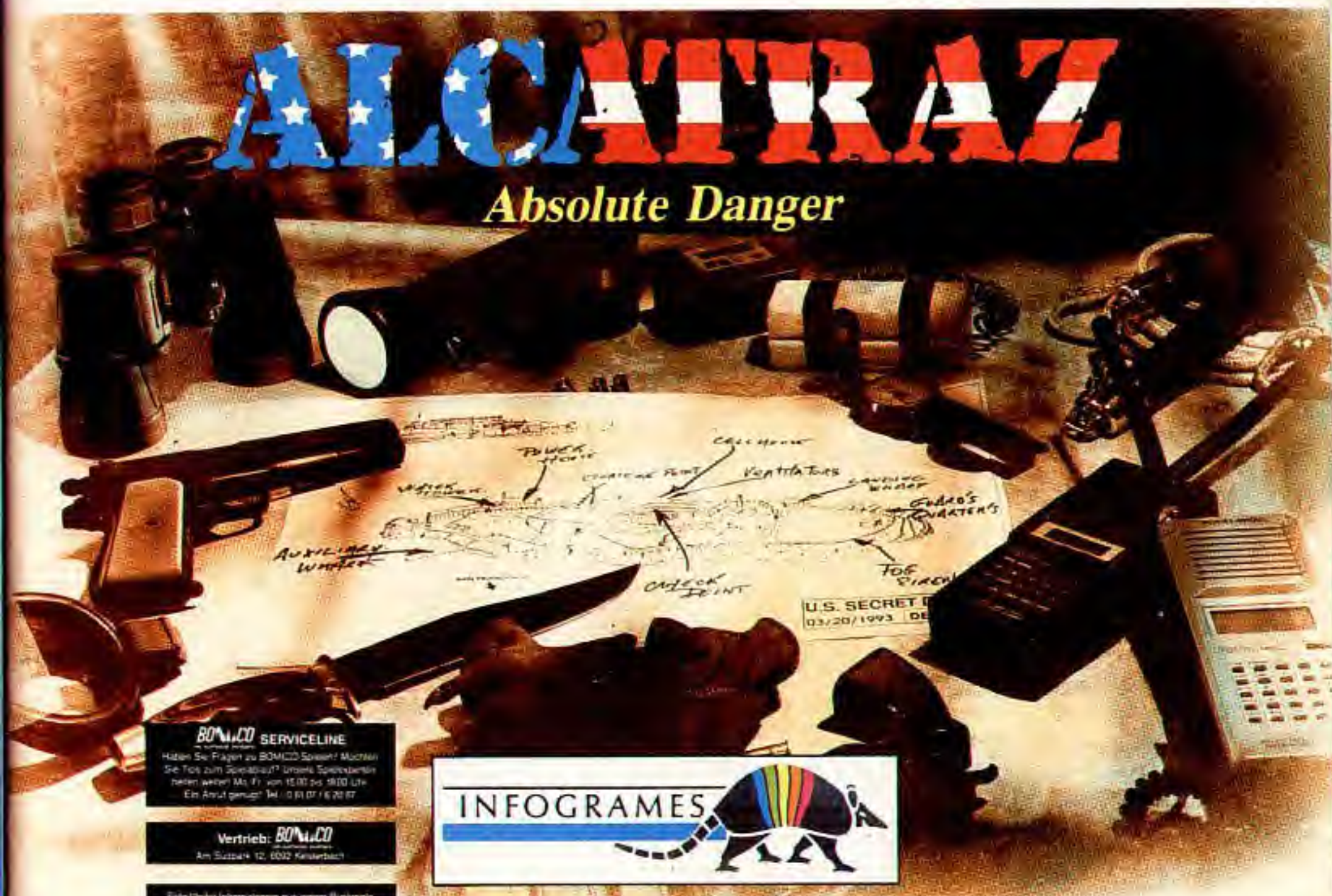
Grafik:	38%
Sound:	39%
Handhabung:	76%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	72%
Red. Urteil:	69%
Für Fortgeschrittene	
Preis: noch offen	
Hersteller: Pankotsch und Avenhaus	
Bezug: noch offen	

Spezialität: Spielstände und Highscores können gesaved werden, Pause-Funktion.



ALCATRAZ

Absolute Danger



BONICO SERVICELINE

Haben Sie Fragen zu BONICO Spielen? Machen Sie Töne zum Spielablauf? Unsere Serviceline bietet Ihnen Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel. 0 89 07 1 6 20 07

Vertrieb: BONICO

Am Südbank 12, 80332 Kienast

Schreiben Sie Informationen nur gegen Rückporto

INFOGRAMES





RICHARTZ

Computer-Fachversand
Postfach 1308, 4054 Nettetal 1
(021 53) Tel: 37 36 Fax: 8 93 29

TITEL	Genk	AMIGA	MS-DOS
300 Attack Submarine	Sim	62,50	72,50
A10 Tank Killer	Sim	64,50	69,50
A-MISS	Ans	99,50	—
Advanced Tactical Fighter 2	Sim	69,50	69,50
Back to the Future 2	Act	64,50	64,50
Base of the Casino Forge	Act	69,50	69,50
Blackout	Act	64,50	64,50
Black Rogers	Act	69,50	72,50
Bookman	Act	62,50	69,50
Castle Master	Adv	69,50	64,50
Champions of Egypt	Act	66,50	74,50
Citadel Spikes Back	Act	64,50	—
Colonel's Request	Adv	64,50	64,50
Crimewave	Act	—	78,50
Curse of Aztec Bones	Act	72,50	74,50
Dragon Wars	Adv	67,50	69,50
Duck Tales	Adv	64,50	64,50
Egypt, Mystery	Act	74,50	97,50
F-19 Stealth Fighter	Sim	71,50	64,50
Flight of the Intruder	Sim	69,50	69,50
Gentle	Adv	72,50	79,50
Grenade 2	Act	64,50	—
Imperial	Sim	64,50	74,50
Insects in Space	Act	64,50	—
Indy	Act	64,50	74,50
Kick Off 2 - The Final Whistle	Act	39,50	—
Kings Quest 4	Act	69,50	69,50
Kiss	Act	49,50	54,50
Laser-Soft Lenny 3	Adv	69,50	64,50
Lemmings	Act	59,50	69,50
Lords of Doom	Adv	64,50	69,50
M.U.D.S.	Act	67,50	74,50
Masterblaster	Act	69,50	—
MIG 29 Fighter	Sim	79,50	96,50
Midnight Magic 2	Act	64,50	71,50
NAM '79	Sim	79,50	—
North and South	Sim	69,50	69,50
On the Road	Act	72,50	69,50
Operation Stealth	Act	64,50	71,50
Panzer Kick Boxing	Act	71,50	79,50
Pirates	Sim	64,50	69,50
Police Quest 2	Adv	—	69,50
Pop'n'Lock	Act	64,50	64,50
Powermancer	Sim	69,50	79,50
Rainbow Island	Sim	69,50	64,50
Rain	Act	69,50	69,50
Revelation	Act	49,50	72,50
Romance of the 3 Kingdoms	Sim	109,50	109,50
Savage Empire	Act	79,50	79,50
Secret of Monkey Island	Adv	79,50	74,50
Shogun 2	Sim	—	79,50
Shogun 3	Sim	67,50	70,50
Sim City	Sim	69,50	64,50
Sim Earth	Sim	69,50	109,50
Sim City	Sim	—	64,50
Space Quest 3	Adv	69,50	64,50
Spindizzy World	Act	62,50	—
Stomach	Act	49,50	64,50
Sword of Samurai	Act	72,50	—
Team Suzuki	Sim	59,50	—
Team Yankee	Sim	79,50	82,50
The Brax	Sim	62,50	71,50
Trans World	Sim	69,50	74,50
TV Sports Basketball	Sim	69,50	79,50
Ultima II	Act	69,50	69,50
Wall Street Editor	Sim	79,50	79,50
Warlock - The Avenger	Act	69,50	—
Warlords	Sim	79,50	79,50
Wing Commander	Sim	74,50	—
Wings	Sim	79,50	64,50
Wordpack	Adv	72,50	69,50
Wordwind	Adv	64,50	64,50
X-Copy - Hardware	Adv	64,50	64,50

Elektr. Bootselektor, ohne Löt	59,50
Kick-Umschalter, inkl. Kickstart	89,50
3,5" Amiga Drive, extern, Bus	189,50
5,25"-Laufwerk, extern, Bus	279,50
512 KB Ram-Erw., Amiga 500,	
mit Uhr	129,50
Mäuse, für alle Computer, ab	69,50
Soundblaster, Soundkarte	369,00
AdLib-Soundkarte, inkl. Composer	297,50
GameBoy, inkl. TETRIS	159,50

AMIGA-PD-PAKET-1

Spiele (Trucking, Pipeline etc.) und
Tools (AmigaFOX, A.R.P.Wb1.3 etc.)
das ideale Paket für Einsteiger
und Profis!
10 Disketten, MF200, randvoll DM 39,50
(inkl. Porto und Verpackung)

Einige der Programme sind z. Zt. erst angekündigt.
Dies ist nur ein Auszug aus meinem Angebot!
24-Std.-Bestellannahme (Anrufbeantworter)
DM 2,- (Briefmarken) für Gesamt-Preisliste-
Intruder und Preisänderungen vorbehalten!
NN-Versand Inland +7,-/Ausland VK +10,-

Tel. 0 21 53-37 36

Lang, lang ist's her, da machte auf dem C 64 ein Spiel namens „Druid“ Furore. Jetzt, mit kaum dreijähriger Verspätung, hat der kämpferische Magier den Weg zum Amiga gefunden...

Gerechterweise muß man allerdings sagen, daß Millennium hier nicht bloß eine normale Umsetzung abgeliefert hat, sondern gleich noch die Fortsetzung mit dazu: Zu Beginn taucht vor einer unheimlich dahinscrollenden Landschaft ein Magier mit erhobenem Zauberstab auf. Dirigiert man sein Stöckchen zu dem kleinen Schloß im Hintergrund, startet das Game mit den alten „Druid“-Leveln; richtet man es dagegen auf das größere Schloß, geht's direkt zum neuen Teil, eben Warlock - The Avenger.

Im Grunde genommen erinnert das Game stark an „Gauntlet“, nur daß die Sprites erheblich größer

sind. Man stert den Hexenmeister auf dem Screen in alle Himmelsrichtungen und bombardiert dabei die Gegner mit Zaubersprüchen in Form von Blitzen und allerlei sonderbaren Symbolen. Zahlreiche Feinde stellen sich der gerechten Sache in den Weg; beispielsweise Käfer, Skelette, Schlangen, Gespenster und kleine Teufel. Die Zaubersprüche halten aber nicht besonders lange vor, weshalb man immer nach kleinen Schatztruhen Ausschau halten sollte, die in den labyrinthischen Landschaften herumliegen. Postiert man seinen Helden vor so einer Kiste, wechselt das Szenario, und man darf sich bei den angebotenen

Extras bedienen. Wer unter Energiemangel leidet, kann auf Pentagramm-Feldern nachtanken; und in besonders brenzligen Situationen ist es auch mal angebracht, einen kleinen Helfer namens Golem zu aktivieren. Hat man sich dann brav und tapfer bis zum Ende durchgezaubert, erscheint der Oberschurke Acamantor, um sich mit unserem Hexerich zu duellieren.

Wenn man es alleine spielt, ist Warlock tierisch schwer, vor allem, weil man zwischen den verschiedenen Zaubersprüchen mit den Funktionstasten hin- und herschalten muß. Einfacher wird's, wenn man zu zweit auf Monsterjagd geht (der Kollege kontrolliert dabei Freund Golem), da kommt dann auch echter Spielspaß auf. Die Präsentation der (acht) neuen Level ist recht ordentlich ausgefallen, alles ist schön farbenprächtig und detailliert gezeichnet. Der alte Teil (ebenfalls acht Level) sieht im Vergleich dazu wirklich alt aus - eine ziemlich grobkörnige Angelegenheit. Aber den Nostalgiker freut's, und der Neumagier bekommt gleich zwei Herausforderungen für's Geld. (C. Borgmeier)



Der alte Warlock...



... und der neue Warlock.



Warlock - The Avenger

Grafik:	62%
Sound:	56%
Handhabung:	46%
Spielidee:	51%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	58%
Red. Urteil:	60%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,- DM
Hersteller: Millennium
Bezug: Korona Soft

Spezialität: Der Packung liegt ein versiegeltes Hint-Büchlein bei.

LARRY VII- Late Ladies like Love & Lust

Noch nie mußten wir so lange auf ein neues Abenteuer mit dem alten Schwerenöter warten! Aber das Ausharren hat sich gelohnt: Diesmal ist alles anders – ganz, ganz anders...

Der Amiga Joker meint:
Larry VI bringt frischen Schwung in morsche Knochen!

Fast könnte man hier von einer Wiederauferstehung sprechen, denn am Ende des letzten Teils sah es ja ganz danach aus, als würde sich Mr. Laffer nun endgültig zur Ruhe setzen. Aber trotz Gicht und Arterienverkalkung ist unser Larry nunmal ein zäher Bursche, der selbst im Altersheim nicht von amourösen Verwicklungen verschont bleibt!

Das Spiel beginnt im Aufenthaltsraum des „St. Mary Home for the Aged“, wohin sich Larry am Schluß von Teil V zurückgezogen hatte, um fortan nur noch der Briefmarkenzucht zu fröhnen. Aber es kann der Frömmste nicht in Frieden fröhnen, wenn es der liebestollen Nachbarin nicht gefällt! In unserem Fall heißt sie Lydia und bewohnt das Zimmer direkt neben dem in die Jahre gekommenen Herzensbrecher. Lydia ist zwar schon weit über 80, aber noch sehr rüstig, und hat es

daher spielend geschafft, den bereits etwas senilen Helden vom Pfad der Tugend wieder wegzulocken. Aber jetzt ist Lydia verschwunden, und niemand weiß, wo sie stecken könnte. Auf's tiefste beunruhigt, begibt sich Larry in die Kemetate seiner Angebeteten und macht eine schreckliche Entdeckung: Alle Spitzen-deckchen sind heillos zerwühlt, und auf dem Nachtkästchen liegt wie eine stumme Anklage ihr Gebiß, ohne das sie freiwillig nie das Haus verlassen hätte – eine Entführung!

Auf den ersten Blick scheint es hier einfach darum zu gehen, herauszufinden, wo die arme Lydia abgeblieben ist. Aber Al Lowe wäre nicht Larry Laffer, wenn es damit sein Bewenden hätte: Bei seinen Nachforschungen findet man schon bald heraus, daß Lydia mit einem namhaften Hersteller von Rheumadecken und Gummistrümpfen gemeinsame Sache macht, der die ganze Entführung nur inszenieren ließ, um die Öffentlichkeit von der bevorstehenden „Doppelherz-Woche“ abzu-

lenken! Mehr sei nicht verraten, aber Ihr merkt schon, daß es diesmal noch um eini-

ges härter zur Sache geht als sonst...

Das trifft leider auch auf Grafik und Sound zu: Technisch hat sich zwar kaum etwas verändert, z.B. bewegen sich die Sprites nach wie vor auf gehobenem C 64-Niveau, aber was es da zu sehen gibt, sprengt eindeutig die Grenzen des guten Geschmacks! Trauriger Höhepunkt ist die Liebesszene auf der Intensivstation – hier werden alle Stadien körperlichen Verfalls in detailverliebten Großaufnahmen gezeigt, ekelhafter geht's wirklich nicht mehr. Dasselbe gilt für den Sound, schwülstige Walzermusik mischt sich mit ordinärstem Geräusch und Geächze.

Trotz der kleinen Mankos macht das Spiel aber durchaus Laune, rüstige Fans dürfen also blind zuschlagen – alle anderen sollten vielleicht lieber auf Larry VII warten, wo uns laut Hersteller „heißer Friedhofs-Sex, wie ihn die Welt noch nicht gesehen hat“ ins Haus steht. (od)



Jaaa!



Eine der ansprechenderen Grafiken



Larry VI

Grafik:	65%
Sound:	53%
Handhabung:	72%
Spielidee:	88%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	66%
Red. Urteil:	76%

Für Schwerhörige

Preis: ca. 1.119,- DM

Hersteller: Terra Off-Line

Bezug: Senior Soft

Spezialität: Zwölf Disketten, die aber kaum gewechselt werden müssen, dem Spiel liegt eine Familienpackung Knoblauchpillen bei.

Ancient Battles

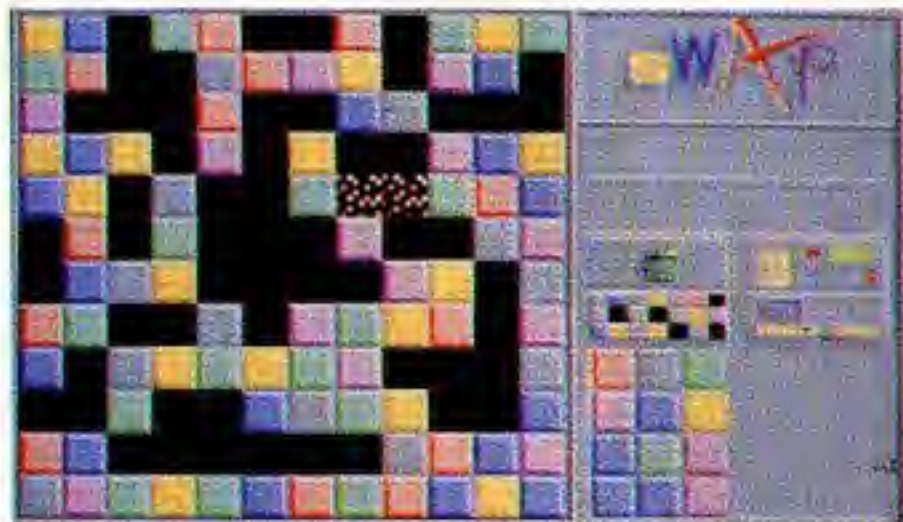
Geschichten aus der Geschichte



Da kämpfen sie, unsere digitalen Zinnsoldaten...

Swap

Klein aber Stein



Swap: Fade Optik - ordentliches Spiel

Der Titel sagt schon (fast) alles: Historische Schlachten dürfen hier simuliert werden, wobei „historisch“ durchaus ernstzunehmen ist – Hannibal, die Hunnen und so weiter...

Fünf fixfertige Szenarios sind auf der Disk, zudem lassen sich mit Hilfe eines sehr komfortablen Editors auch eigene Schlachten entwerfen. Das Prinzip ist aber immer dasselbe: Jede Einheit verfügt über eine bestimmte Anzahl von Punkten, die ihre Kampfstärke bezeichnet. Anfangs hängt dieser Wert im wesentlichen von der Ausrüstung und Ausbildung des jeweiligen Truppenteils ab, im weiteren Verlauf spielen dann auch Faktoren wie Müdigkeit und erlittene Verletzungen eine Rolle. Wenn man also in etwa gleichgewichtige Armeen verwendet, gewinnt stets der Spieler mit der besseren Taktik (bzw. der Amiga: alle Kombinationen von Mensch und Computer sind möglich).

Die Kämpfe laufen nach folgendem Schema ab: Zuerst überprüft der Rechner die Sichtverhältnisse, da einige Einheiten ja z.B. hinter einem Waldstück verborgen sein könnten. Anschließend erteilt jeder Spieler seine Befehle für diesen Zug (Bewegen, Angreifen, etc.). Sobald alle Order ausgeführt wurden, rechnet der Amiga aus,

wieviele Speere ins Ziel gelangt sind, wieviel Mann gegen-Mann-Kämpfe jede Seite für sich entscheiden konnte, usw.. Dann geht mit dem nächsten Zug wieder alles von vorne los – bis zum bitteren Ende.

Die Grafik ist recht bunt, und die Sprites sind groß; das Scrolling ruckelt allerdings furchtbar. Sound gibt's keinen, dafür aber eine problemlos zu bedienende Maussteuerung. Computerstrategen und Historiker dürfen also getrost mal einen Blick riskieren.

(Hugh Myashirov)



Ancient Battles

Grafik:	50%
Handhabung:	74%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	67%
Red. Urteil:	68%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 74,- DM

Hersteller: CCS

Bezug: World of Wonders

Spezialität: Save-Option, Demomodus, ausführliche Anleitung mit historischen Background-Infos.

Ein Monat ohne eine neue Steinchen-Tüftlei ist ein verlorener Monat – so oder ähnlich sehen das jedenfalls die Softwarehersteller. Diesmal möchte Microids ein kleines Stück vom großen Knobelkuchen...

Das Spielprinzip ist mal wieder von ergreifender Schlichtheit, aber das gehört in diesem Genre ja fast schon zum guten Ton: Es gilt, ein aus vielen bunten Steinen zusammengesetztes Mosaik vollständig abzutragen. Durch Anklicken beliebiger über- oder nebeneinander liegender Steinpaare bringt man selbige dazu, die Plätze zu tauschen. Wenn durch diese Tauschaktion zwei gleichfarbige Steine nebeneinander zu liegen kommen, verschwinden sie vom Screen – fertig!

Freilich: Geht man die Sache allzu sorglos an, bleiben am Schluß einzelne Brocken übrig, die sich beim besten Willen nicht mehr entfernen lassen. Es sei denn, man greift auf Hilfssteinchen zurück, die in begrenzter Anzahl zur Verfügung stehen und dem voreiligen Abbruchunternehmer meist doch noch den Weg in den nächsten Level ebnen. Mit dieser (abschaltbaren) Option wird die Lösung allerdings beinahe zum Kinderspiel! An Swap sollten sich daher nur charakterlich gefestigte Personen wagen, die

es fertigbringen, diese motivationskillende Möglichkeit einfach zu ignorieren...

Was wird sonst noch geboten? Eine Vielzahl weiterer Optionen und Einstellmöglichkeiten (von unterschiedlich geformten Steinen über die Farbwahl bis zur Zurrücknahme ist praktisch alles möglich), eine mit Ach und Krach als zweckmäßig zu bezeichnende Grafik, nett gemachte Soundeffekte und eine ausgezeichnete Handhabung. Kein Knobel-Hit, aber solider Tüftelspaß für Leute mit Selbstbeherrschung. (Manuel Semino)



Swap

Grafik:	19%
Sound:	42%
Handhabung:	78%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	57%

Variabel

Preis: ca. 69,- DM

Hersteller: Microids

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Handbuchabfrage, Spielstände können abgespeichert werden, Steuerung komplett per Maus.

Wichtige Mitteilung:

Bei uns werden die Preise nicht geschätzt, sondern knallhart kalkuliert. Deshalb vertrauen uns mehr als 5000 Kunden.

Telefon. Bestellung: 8.00 - 24.00 Uhr (kein Anrufbeantworter)

07 11 / 8 56 85 34

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	PROGRAMM	AMIGA	ATARI
888 Attack Sub	64,95	—	Immortal **	69,95	69,95
A 10 Tank Killer **	79,95	—	Imperium	67,95	67,95
Accolade in Action **	74,95	—	Indiana Jones 500 **	69,95	—
Action Fighter	64,95	64,95	Indiana Jones Adv.	69,95	69,95
Aoidas Championship **	59,95	—	Invest	69,95	69,95
Alcatraz **	64,95	64,95	Iron Lord	69,95	69,95
Alpha Waves **	59,95	59,95	Ishido **	64,95	—
Apprentice **	56,95	56,95	Island of Lost Hope	72,95	—
Astro Marine Corps **	54,95	54,95	It came from the Desert *	41,95	—
Atamino **	a.A.	a.A.	ICFTD-ANTHEADS *	49,95	49,95
Atomix **	54,95	39,95	Jack Nicklaus Golf	59,95	—
Awesome (m. T-Shirt) **	79,95	—	James Pond **	54,95	54,95
B.A.T. **	89,95	79,95	Judge Dredd **	59,95	59,95
Back to the Future II **	64,95	64,95	Khalaz	59,95	59,95
Bad Blood **	a.A.	—	Kick Off II	59,95	59,95
Bad Lands **	59,95	59,95	Kind of Magic I **	59,95	59,95
Bards Tale II	64,95	—	Kind of Magic II **	59,95	59,95
Bar Games **	a.A.	a.A.	Kings Bounty **	74,95	74,95
Battle Master **	74,95	69,95	Kings Quest IV *	89,95	74,95
Battle Storm **	64,95	—	Klax	44,95	48,95
Beam **	69,95	54,95	Knights of Crystalion	74,95	—
Betrayal **	72,95	72,95	Knights of Legend	67,95	69,95
Big Bang **	59,95	59,95	Leavin' Terranis **	69,95	69,95
Big Business **	58,95	58,95	Legend of Faerghail	59,95	63,95
Billy the Kid **	59,95	59,95	Legend of the Lost **	59,95	63,95
Blockout	64,95	64,95	Leisure Suit Larry II *	64,95	74,95
Börsenfeber **	64,95	69,95	Leisure Suit Larry III *	64,95	74,95
Bombier **	74,95	74,95	Lemmings **	69,95	69,95
Bomber Mission **	44,95	44,95	Letrix **	69,95	69,95
Brainblaster **	54,95	54,95	Life & Death **	69,95	69,95
Buck Rogers engl. **	74,95	—	Light Corridor **	58,95	58,95
Buck Rogers deutsch **	94,95	—	LOSO	64,95	64,95
Budokan	69,95	—	Loop	75,95	75,95
Bundesliga Manager	54,95	54,95	Loopz **	49,95	49,95
Cabal	69,95	69,95	Lord of the Ring **	74,95	—
Cadaver	69,95	69,95	Lords of Doom	64,95	64,95
Captive **	67,95	67,95			
Car Vop **	69,95	69,95			
Castle Master **	69,95	69,95			
Chambers of Shaolin	69,95	54,95			
Champions of Krynn *	69,95	—			
Champions of RAJ **	62,95	59,95			
Championshiprun **	64,95	64,95			
Chaos Strikes Back **	62,95	—			
Chase HQ II **	59,95	59,95			
Chess Simulator	64,95	64,95			
Cluck Yeager 2.0 **	69,95	69,95			
Codenamed Iceman *	69,95	69,95			
Colonels Bequest *	89,95	89,95			
Colony	74,95	—			
Combo Racer	59,95	64,95			
Conquest of Camelot *	89,95	89,95			
Cougar Force **	a.A.	a.A.			
Crime Time **	55,95	55,95			
Crown **	57,95	57,95			
Curse o. t. Azure Bonds **	77,95	—			
Daily Double Horse Race **	54,95	54,95			
Damocles	64,95	64,95			
Das Stundenglas **	72,95	72,95			
Day of the Pharaoh	69,95	69,95			
Days of Thunder **	69,95	69,95			
Death Trap **	69,95	69,95			
Der Spion d. mich liebt **	62,95	—			
Dick Tracy **	62,95	58,95			
Die 'Unendl. Geschichte' **	69,95	—			
Dino Wars **	54,95	49,95			
Domination **	54,95	54,95			
Dragon Wars **	54,95	—			
Dragonflight **	73,95	73,95			
Dragons Breath **	72,95	72,95			
Dragon Breed **	64,95	64,95			
Dragons of Flame	69,95	69,95			
Drakken	64,95	64,95			
Dungeon Master *	69,95	69,95			
Ecco Phantoms **	69,95	69,95			
Elvira Mistress o. l. Dark **	72,95	72,95			
Emlyn Hughes Soccer	59,95	59,95			
Epic **	62,95	62,95			
Epyx Sporting Gold **	62,95	62,95			
Exterminator **	59,95	59,95			
F-16 Falcon	74,95	74,95			
F-16 Falcon Miss. Disk **	54,95	54,95			
F-16 Falcon Miss. D. II **	59,95	59,95			
F-19 Stealth Fighter **	74,95	74,95			
F-29 Retaliator	59,95	59,95			
Fatal Heritage **	69,95	—			
Federation Quest B.S.S.	64,95	64,95			
Final Battle **	64,95	64,95			
Final Command **	69,95	69,95			
Final **	59,95	59,95			
Final Whistle **	64,95	64,95			
Flint's Quest **	64,95	64,95			
Fip II and Magnose **	49,95	47,95			
Flood	69,95	69,95			
Full Metal Planet	59,95	59,95			
Full Blast **	74,95	74,95			
Future Basketball **	69,95	69,95			
Galactic Empire **	62,95	62,95			
Gazza Super Soccer 2 **	64,95	64,95			
Geisha **	64,95	—			
Genghis Khan	64,95	64,95			
Ghostbusters II	64,95	64,95			
Gold of the Americas	69,95	69,95			
Gold of the Aztecs **	64,95	64,95			
Great Courts Tennis 2 **	69,95	69,95			
Grenlins II **	62,95	49,95			
Gunboat **	64,95	—			
Gunship **	59,95	59,95			
Hard Driven 2 **	69,95	69,95			
Heroes Quest *	69,95	64,95			
Hellcat **	69,95	64,95			
Hot Rod **	64,95	64,95			

Top Five by FUNNY SOFTWARE

1. Monkey Island
2. Lemmings
3. Power Monger
4. Lotus Esprit
5. Great Courts 2

Lords of War **	49,95	—
Lost Patrol	59,95	58,95
Lotus Esprit Turbo **	64,95	64,95
M-1 Tank Platoon **	74,95	74,95
Mad Professor Mariart **	54,95	54,95
Magic Fly **	69,95	69,95
Manchester United	59,95	59,95
Mariart Mansion	69,95	69,95
Masterblazer **	69,95	69,95
Maupiti Island **	64,95	64,95
Mean Streets **	64,95	64,95
Metal Masters **	69,95	69,95
Midnight Resistance **	69,95	69,95
Midwinter	69,95	69,95
Mig 29 Fulcrum **	79,95	79,95
Might & Magic II **	89,95	89,95
Monkey Island **	69,95	69,95
Monty Python **	59,95	59,95
M.U.D.S.	59,95	59,95
Murder **	64,95	64,95
Murder in Space **	64,95	64,95
Mystical **	69,95	69,95
NAM - Vietnam **	69,95	69,95
Narc	62,95	62,95
Neuromancer **	64,95	64,95
Nightbreed I **	64,95	64,95
Nightbreed II **	64,95	64,95
Nightshift **	64,95	64,95
Ninja Remix **	59,95	59,95
Nitro **	59,95	59,95
Odus m. T-Shirt **	—	—
Oil Imperium	54,95	54,95
Omicron Conspiracy **	69,95	69,95
On the Road **	64,95	64,95
Operation Stealth **	64,95	64,95
Pang **	64,95	64,95
Panza Kick Boxing **	74,95	74,95
Paradroid 90 **	64,95	64,95
Pirates	69,95	69,95
Platinum **	59,95	59,95
Plotting **	62,95	62,95
Police Quest I	67,95	64,95
Police Quest II *	87,95	69,95
PGA Golf Tour **	a.A.	a.A.
Pool of Radiance **	69,95	69,95
Populous	35,95	44,95
Populous New Land	74,95	74,95
Power Monger	69,95	69,95
Prince of Persia **	69,95	69,95
Projectile **	69,95	69,95
Project Prometheus **	a.A.	a.A.
Puffy's Saga **	69,95	59,95
Puzznik **	64,95	64,95
RA **	54,95	54,95
Railroad Tycoon **	a.A.	—
Rainbow Island	59,95	49,95
Reach for the Skies **	a.A.	a.A.
Red Lightning **	74,95	74,95
Red Phoenix Rising **	a.A.	a.A.

Spätestens jetzt kriegen wir Euch ...

*GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES*

THE BEST OF SHOPPING

IM WILDEN SÜDEN

seit 1. März 1991

NEU*GAMES*NEU*GAMES*NEU*GAMES*NEU

FUNNY SOFTWARE heck & partner

Grazer Str. 34 * 7000 Stuttgart-Feuerbach

TEL. 07 11 / 8 56 85 34 - 85 03 25

VERSAND + LADEN

PROGRAMM	AMIGA	ATARI	PROGRAMM	AMIGA	ATARI
Red Storm Rising **	63,95	59,95	Tom & the Ghost **	69,95	69,95
Resolution 101	64,95	64,95	Total Recall **	62,95	62,95
Rick Dangerous II **	59,95	59,95	Tournament Golf **	64,95	64,95
Rings of Medusa	64,95	64,95	Tower of Babel	64,95	64,95
Riders of Rohan **	62,95	58,95	Tower FRA **	74,95	—
Robocop II **	62,95	62,95	Toyota Celica **	59,95	59,95
Rogue Trooper **	59,95	59,95	Transatlantic **	a.A.	—
Romance o. t. three Kings **	98,95	—	Transworld **	62,95	62,95
RVF Honda	56,95	59,95	Treasure Trap	69,95	64,95
S.C.I. **	59,95	59,95	Tusker **	64,95	59,95
Saint Dragon **	64,95	64,95	Turnican	54,95	54,95
Sarakon **	62,95	62,95	TV Sports Basket Ball **	74,95	—
Satan **	54,95	54,95	Typhoon of Steel **	74,95	—
Second World **	54,95	49,95	Ultima V	74,95	74,95
Secret of Silv. Blades **	69,95	69,95	UMS II **	72,95	68,95
Shadow of the Beast II	82,95	89,95	UN Squadron **	59,95	59,95
Sherman M 4	65,95	69,95	Unreal	74,95	—
Shufflepuck Cafe	64,95	64,95	USS John Young	54,95	—
Sim City	68,95	68,95	Vaccine **	59,95	59,95
Sim City Terrain Ed	39,95	39,95	Venus the Flytrap	51,95	51,95
Simulora **	62,95	62,95	Viking Child II **	69,95	69,95
Space Quest II *	64,95	79,95	Voodoo Nightmare **	64,95	64,95
Speedball II **	64,95	64,95	Voyager	69,95	54,95
Spindizzy Worlds **	64,95	64,95	Vroom	64,95	64,95
Spirit of Excalibur **	74,95	—	Welltris **	64,95	—
Starflight	69,95	69,95	Wheels of Fire **	72,95	72,95
Stratego **	a.A.	a.A.	Wild West World **	84,95	—
Street Rod	54,95	a.A.	Wing Commander **	a.A.	a.A.
S.T.U.N. Runner **	59,95	59,95	Wings	72,95	54,95
Suburban **	69,95	69,95	Wings of Death **	68,95	68,95
Super Off Road **	69,95	69,95	Wolfpack **	72,95	72,95
Super Skweek **	54,95	54,95	World Boxing Man. **	54,95	54,95
Supremacy **	75,95	75,95	World Champ. Soccer **	64,95	59,95
T.N.T. **	68,95	68,95	Wunderland **	75,95	75,95
Tactical Fighter II **	69,95	69,95	Wrath of the Demos **	69,95	69,95
Teenage Mutant Turtles **	74,95	—	Xenon II **	69,95	69,95
Team Yankee **	72,95	72,95	Xingos **	69,95	69,95
The Killing Game Show **	59,95	59,95	Zak McKracken	69,95	69,95
The Untouchables	59,95	59,95	Zombi	69,95	69,95
Their finest Hour	74,95	74,95	Z-Out **	59,95	—
Theme Park Myserie **	65,95	65,95			
Thunderstrike **	64,95	64,95			
Tie Break	64,95	64,95			

JOYSTICKS:	Competition Pro. Standard schwarz	DM 27,95
	Competition Pro. Standard transparent	DM 29,95
	Competition Pro. Standard transparent-blau	DM 39,95
	Intracat-Fernbedienung für Joystick	DM 64,95

Speichererweiterung intern für Amiga 500 m. Uhr + Accu	DM 79,—
intern f. Amiga 500 m. Uhr + Accu + Cinemare (3 Spiele)	DM 199,95
intern f. Amiga 500 m. Uhr + Accu + Dungeon Master	DM 139,95
intern f. Amiga 500 m. Uhr + Accu + Kick Off 2	DM 139,95
Speichererweiterung von 3-State bis 1,0 MB	DM 268,— A-580
Speichererweiterung von 3-State bis 1,5 MB	DM 338,— A-580
Speichererweiterung von 3-State bis 1,8 MB	DM 398,— A-580
Speichererweiterung von 3-State bis 2,0 MB	DM 448,— A-580

Kick Off, RVF, Battle Squadron, Beast II komplett + 3,5 Floppy Drive extern, slimline geschenkt	DM 199,95
3,5 Floppy Drive extern, slimline, abschaltbar	DM 159,—
5,25 Floppy Drive extern, abschaltbar 40/80 Tracks	DM 199,—

Festplatten kompl. Systeme f. A 500 anschlussfertig im formschönen Gehäuse A.L.F. — Autocboot extern:			
33 MB, RLL, 40 ms	1.198,—	Festplatten Laufwerke SCSI:	
42 MB, MFM, 25 ms	1.548,—	42 MB, SCSI 3,5" 19 ms	948,—
65 MB, RLL, 28 ms	1.748,—	45 MB, SCSI 3,5" 25 ms	998,—
84 MB, MFM, 28 ms	2.698,—	84 MB, SCSI 3,5" 19 ms	1.548,—
Festplatten Laufwerke —		90 MB, SCSI 3,5" 25 ms	1.498,—
St A12-MFM/RLL			
33 MB, RLL, 3,5" 40 ms	598,—	Drucker:	
65 MB, RLL, 5,25" 28 ms	898,—	Fujitsu DL 1100 24 Nadel	898,—
		Epi-Color DL-1100 24 Nadel	998,—



IN-SZENE



Cracker zählen vermutlich nicht zu den beliebtesten Kunden der Bundespost, aber ganz sicher zu den fleißigsten – seit „Phreaking“ groß in Mode ist, sind astronomische Telefonrechnungen an der Tagesordnung. Alles über den aktuellen „Szene-Sport“ im heutigen Report von Dr. Freak!

Wenige Menschen haben ein so intimes Verhältnis zum Telefonieren wie die Leute aus der Szene. Allerdings benutzen sie dafür nur in den seltensten Fällen etwas derart Altmodisches wie einen herkömmlichen Fernsprechapparat, sondern bedienen sich modernster Technik – „Modem“ heißt das Zauberwort für den Freak von Welt. Bis vor ein paar Jahren war dieser verhältnismäßig teure Spaß noch der reichen Upper Class unter den Crackern vorbehalten, heutzutage ist der Besitz einer solchen Wundermaschine schon fast ein Muß. Das liegt vor allem an den stark gesunkenen Preisen, denn gute (= schnelle) Geräte sind bei uns mittlerweile für ca. 1.300,- DM zu haben, in den USA sogar schon für unter 1.000,- DM. Außer Geld braucht man aber nach wie vor auch noch eine Menge Zeit – und Nerven!

Wer für seine Aktivitäten nämlich fremde Kreditkarten in Anspruch nimmt, kommt zwar recht preisgünstig weg, muß neben dem zeitaufwendigen Handling aber auch die Tatsache in Kauf nehmen, daß er sich gleich in dreifacher Hinsicht strafbar macht: 1) Die Post hat etwas dagegen, wenn man nicht ihre offiziell zugelassenen (aber langsameren) Modems benutzt. 2) Das Ur-

heberrechtsgesetz ist sauer, weil die Freaks keine Liebesgrüße durch die Leitungen schicken, sondern Raubkopien. 3) Der rechtmäßige Besitzer der Kreditkarte wird von den unerwartet hohen Abbuchungen auch nicht gerade erbaunt sein. Aber wer meint, unbedingt dazugehören zu müssen, setzt sich über allerlei rechtliche und moralische Bedenken einfach hinweg – ihn plagt eher die Sorge, ob sein letzte Woche gekauftes Gerät überhaupt noch zeitgemäß oder bereits schon wieder veraltet ist! Denn mit einem 2.400 Baud Modem darf man bei den „besseren“ Boards (von denen es in Deutschland etwa 20 bis 30 Stück gibt) gar nicht mehr rein – der Kasten sollte schon mindestens 9.600 Baud auf die Beine stellen und nach Möglichkeit von „US Robotics“ stammen (das USR 14.4 HST ist heute der Standard).

Was für die Modems gilt, trifft natürlich auch für die benötigte Software und die Boards zu: Alles muß vom Feinsten sein, was gestern Stand der Technik war, ist morgen schon wieder ein alter Hut. So verwenden die Cracker zum Packen ihrer Programme praktisch nichts anderes mehr als „DMS“ und „LHARC“, während etwa im PD-Bereich durchaus noch ältere Vertreter, wie

„ARC“ oder „ZOO“ zum Einsatz kommen. Auch bei den Boards läßt sich eine zunehmende Professionalisierung beobachten: Zum Beispiel verfügt „Central Europe“, das wohl am besten ausgestattete Board Deutschlands, über drei eigene Leitungen nur für den Amiga – in Amerika gibt es sogar eins mit 72 Leitungen, allerdings auf einem Großrechner. Außerdem geht der Trend in Richtung Systemvermischung (vor allem tauchen ständig mehr PC-Games auf) und Vernetzung der einzelnen Boards untereinander, um sich wechselseitig immer auf dem aktuellsten Stand zu halten.

Otto Normalfreak hat es also immer schwerer, denn wer sich den Unterhalt für ein eigenes Board aus Zeit- oder Geldgründen nicht leisten kann, muß sich an die Spielregeln der Boardbesitzer halten. Und dabei geht es vornehmlich um die Tauschquote: Ist diese z.B. eins zu eins, so heißt das, man muß für jedes Game, das man sich runterholt, gleichzeitig ein neues draufladen – wohl gemerkt ein *neues*, also keines, das vorher schon drauf war! Bei wiederholten Verstößen gegen diese Regel ist man sehr schnell aus dem Geschäft... Daß die Angelegenheit kein reines Honiglecken ist, läßt sich auch daran ablesen, daß die eif-

rigsten „Uploader“ gut und gerne zehn Stunden pro Tag vor ihrem Modem sitzen und so im Laufe eines Jahres um die 1000 MB Richtung Board schicken. Da ein Spiel in gepackter Form etwa 350 KB umfaßt, entspricht das fast 3000 Games! Kein Wunder, wenn viele Softwarehersteller bei solchen Zahlen Schüttelfrost bekommen, zumal die Polizei dieser Entwicklung im Moment noch relativ hilflos gegenübersteht. Das wird sich zwar mit Sicherheit in nächster Zukunft ändern, aber wer weiß, was der Szene bis dahin schon wieder eingefallen ist? Nun, was es auch sein mag, wir halten Euch auch weiterhin am laufenden!

Euer

DR. FREAK

Joker Verlag
„Dr. Freak“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Wial

Versand Service

WIAL-VERSAND SERVICE

Andreas Albert + Partner

Liegnitzerstraße 13

8038 Gröbenzell

Telefon 08142/8273

08142/53912 und 08142/8274

AMIGA Programme

688 ATTACK SUB DT.	65,90
A10 TANK KILLER 1MB	78,90
ADV. DESTROYER SIMULATOR	69,90
ALCATRAZ DT. *	65,90
AMOS GAME CREATOR	109,90
AWESOME DT.	75,90
BANE OF COSMIC FORGE 1 MB	89,90
BAT DT.	75,90
BATTLECHESS 2 DT. *	65,90
BATTLECOMMAND DT.	59,90
BATTLESTORM	59,90
BETRAYAL DT. *	69,90
BIG BUSINESS DT. *	54,90
BILLARD 3D *	65,90
BILLY BOULDER	65,90
BILLY THE KID DT.	59,90
BLUE MAX 1 MB *	72,90
BUCK ROGERS 1 MB	72,90
BUDDOKAN DT.	65,90
BUDESLIGA MANAGER DT.	54,90
CADAVRE DT.	65,90
CAR VUP DT.	59,90
CELECA DT 4 RALLY DT.	59,90
CENTURY DT. *	59,90
CHALLENGERS COMPILATION DT.	72,90
CHAMPIONS OF KRYNN DT. 1 MB	69,90
CHAOS STRIKES BACK 1 MB	59,90
CHASE HQ 2 DT.	59,90
CHESSE SIMULATOR	59,90
CHIPS CHALLENGE *	59,90
CODENAME ICEMAN 1 MB	89,90
COLONELS BEQUEST 1 MB	89,90
CONQUEST OF CAELODT 1 MB	89,90
CRIME TIME DT.	59,90
CRIME WAVE DT.	85,90
CROWN KOMPLETT DT. *	59,90
CURSE OF THE AZURE BONDS DT. 1 MB	89,90
DAY OF THUNDER DT.	59,90
DINOWARS DT.	54,90
DRAGON BREED DT.	59,90
DRAGON FIGHT DT.	72,90
DRAGON WARS DT.	65,90
DUNGEON MASTER DT. 1 MB	65,90
DYNAMIC DEBUGGER *	64,90
ELITE DT.	85,90
ELVIRA DT. 1 MB	65,90
ELVIRA LÖSUNG DT.	13,90
EMLYN HUGES INT. SOCCER DT.	84,90
ENCHANTED LAND *	54,90
EPIC *	59,90
ESWAT DT.	59,90
EXTASE DT.	59,90
EXTERMINATOR DT.	59,90
F-16 COMBAT PILOT DT.	81,90
F-16 FALCON DT. 1 MB	72,90
F-16 MISSION DISK 1 DT.	54,90
F-16 MISSION DISK 2 DT.	54,90
F-16 STEALTH FIGHTER DT.	69,90
F-29 RETALIATOR	64,90
FINAL COMMAND DT.	85,90
FIRE AND FORGET 2 DT.	59,90
FLIGHT OF THE INTRUDER DT. *	75,90
FLIP IT & MAGNOSE	59,90
FLOOD DT.	65,90
FULL BLAST COMPILATION	72,90
FUTURE BASKETBALL DT.	69,90
GALACTIC EMPIRE DT. *	74,90
GEISHA DT.	65,90
GEM X *	39,90
GOLDEN AXE DT.	65,90
GREAT COURT 2 DT.	65,90
HARD DRIVING	59,90
HARPOON DT. 1 MB	72,90
HEROES COMPILATION	69,90
HOLLYWOOD COLLECTION	72,90
HORROR ZOMBIES DT. *	65,90
IMMORTAL DT. 1 MB	85,90
IMPERIUM DT.	85,90
INDIANA JONES 3 ADV. DT.	65,90
INDIANAPOLIS 500 DT.	85,90
INVEST DT.	85,90
ISHIDO DT.	65,90
IT CAME FROM THE DESERT DT. 1 MB	74,90
JAMES POND	65,90
JUPITERS MASTER DRIVE DT.	65,90
KICK OFF 2 DT.	59,90
KICK OFF FINAL WHISTLE DT.	35,90
KILLING GAME SHOW DT.	54,90
KINGS QUEST TRIPLE PACK 1 MB	96,90
KINGS QUEST 4 1 MB	89,90
KLAX	49,90
LARRY TRIPLE PACK 1 MB	119,90
LEGEND OF FAIRGAIL DT.	65,90
LEISURE SUIT LARRY 3 1 MB	85,90
LEMMINGS	59,90
LETTRIX DT.	59,90
LIGHT CORRADOR DT.	65,90
LINE OF FIRE	59,90
LIN WUHS CHALLENGE DT.	54,90
LOOM DT.	69,90

AMIGA Programme

LOOPZ DT.	65,90
LORDS OF DOOM DT.	78,90
LORDS OF THE RISING SUN DT.	69,90
LOST PATROL DT.	65,90
LOTUS TURBO CHALLENGE DT.	109,90
M1 TANK PLATOON DT.	75,90
MAGIC FLY DT.	89,90
MANCHESTER UNITED DT.	75,90
MANIAC MANSION DT.	65,90
MANIX	59,90
MASTERBLAZER DT.	59,90
MAUPITI ISLANDS DT.	69,90
MEAN STREETS DT.	54,90
MIDWINTER DT.	65,90
MIDNIGHT RESISTANCE DT.	65,90
MIG 29 FULCRUM DT.	59,90
MIGHT + MAGIC 2	72,90
MOONBLASTER DT.	72,90
M.U.D.S. DT.	65,90
MYSTICAL	54,90
NAM "VIETNAM" DT. *	65,90
N.A.R.C. DT.	59,90
NAVY SEALS DT. *	59,90
NEUROMANCER DT. 1 MB	72,90
NIGHT BREED DT.	69,90
NIGHTHUNTER DT.	59,90
NIGHTSHIFT DT.	59,90
NINJA REMIX DT.	59,90
NITRO DT.	59,90
NEW YORK WARRIORS	59,90
NINE LIVES *	89,90
OBITU INCL. T-SHIRT	89,90
OIL IMPERIUM DT.	89,90
ON THE ROAD KOMPL. DT.	59,90
OPS UP DT.	59,90
OPERATION COMBAT	59,90
OPERATION SPRUANCE DT.	74,90
OPERATION STEALTH DT.	59,90
OPERATION STEALTH LÖSUNG DT.	11,90
OVER THE NET DT.	59,90
PANG DT.	59,90
PANZA KICK BOXING DT.	69,90
PARADISE 90 DT.	59,90
PGA TOUR GOLF DT. *	65,90
PINBALL MAGIC DT.	49,90
PIRATES DT.	65,90
PLAYER MANAGER DT.	49,90
PLOTTING DT.	59,90
POLICE QUEST 2 1 MB	89,90
POOL OF RADIANCE DT. 1 MB	59,90
POPULUS DT.	64,90
POPULUS DATA DISK DT.	35,90
PORTS OF CALL DT.	59,90
POWERBOAT	65,90
POWERMONGER DT.	65,90
POWERMONGER DATA DISK DT. *	39,90
POWERPACK COMPILATION	65,90
PUZZNIK DT.	59,90
PYRAMAX *	54,90
RA DT.	54,90
RAINBOW ISLAND DT.	59,90
RED STORM RISING DT.	85,90
RICK DANGEROUS 2	59,90
RINGS OF MEDUSA DT.	59,90
ROBOCOP 2 DT.	59,90
ROGUE TROOPER	59,90
SAINT DRAGON DT.	59,90
SECOND WORLD	54,90
SECRET OF MONKEY ISLAND DT.	78,90
SEGA MASTER MIX DT.	59,90
SHADOW OF THE BEAST 2 incl. SHIRT DT.	75,90
SIM CITY TERRAIN EDITOR	39,90
SOCCERMANIA DT.	65,90
SPEEDBALL 2 DT.	65,90
SPIDERMAN DT.	59,90
SPINDIZZY WORLDS DT.	59,90
SPIRIT OF EXCALIBUR	75,90
STAR CONTROL	65,90
STARFLIGHT DT.	65,90
STREET HOCKEY	59,90
SUPER OFF ROAD RACER DT.	65,90
SUPER SNOWEEK	54,90
SUPREMACY	69,90
SWORD OF THE SAMURAI DT. *	65,90
TACTICAL FIGHTER 2 DT.	65,90
TEAM SUZUKI DT.	59,90
TEAM YANKEE DT.	65,90
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	65,90
TESTDRIVE 2	63,90
TESTDRIVE 2 SCENERY'S JE	35,90
THALION FIRST YEAR COMPI.	59,90
THE POWER *	39,90
THEIR FINEST HOUR DT.	69,90
THYPHOON OF STEEL 1 MB	69,90
TIE BREAK DT.	85,90
TIME WARP - DRAGONS LAIR 2	78,90
TOM AND THE GHOST DT.	65,90
TOOK! DT. *	65,90
TORVAK - THE WARRIOR *	59,90
TOTAL RECALL DT.	59,90
TOURNAMENT GOLF	65,90

AMIGA Programme

TOWER FRA. DT. 1 MB	69,90
TRANSWORLD DT.	65,90
TREASURE TRAP	59,90
TV SPORTS BASKETBALL DT.	74,90
TURRICANE DT.	54,90
TURRICANE 2 DT. *	54,90
ULTIMA 5	79,90
ULTIMATE RIDE	59,90
UNENDLICHE GESCHICHTE 2 DT.	65,90
UNLIMITED GOLF (JACK NICLAS) 1 MB	72,90
UN SQUADRON	59,90
VAXINE DT.	55,90
VOODOO NIGHTMARE DT.	65,90
VROOM	65,90
WAR GAME CONSTRUCTION SET 1,5 MB	69,90
WARHEAD	59,90
WARJEEP *	59,90
WARLORDS *	85,90
WELLTRIS DT.	69,90
WILD WEST WORLD DT.	85,90
WINGS DT. 1 MB	74,90
WINGS OF DEATH DT.	85,90
WINGS OF FURY	59,90
WOLFPACK DT. 1 MB	74,90
WONDERLAND 1 MB *	74,90
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING *	49,90
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER	59,90
XIPHOS	59,90
ZAK MC KRACKEN DT.	64,90
ZARATHUSTRA *	59,90
Z OUT DT.	54,90

PREISHITS AMIGA

AFTERBURNER	24,90
ADVANCED FRUIT MACHINE SIM	24,90
ARKANOID REV. OF DOH	24,90
AXELS MAGIC HAMMER	24,90
BARTS TALE 2	29,90
BATMAN THE CRUSADER	24,90
BLASTEROIDS	24,90
CONFLICT	17,90
DATASTORM	24,90
DOUBLE DRAGON	24,90
DYNAMITE DUX	19,90
FANTASY WORLD DIZZY	19,90
FAST FOOD	19,90
FERRARI FORMULA 1	24,90
FLY FIGHTER	24,90
GAUNTLET 2	24,90
GFL BASEBALL	19,90
GFL FOOTBALL	19,90
GRAND PRIX CIRCUIT	29,90
HOUND OF SHADOW	29,90
IMPACT	17,90
IMPOSSIBLE MISSION 2	24,90
INTERCEPTOR	29,90
LAST NINJA 2	24,90
LITTLE COMPUTER PEOPLE	24,90
MICROPROSE SOCCER	24,90
MIG 29 CODEMASTERS	24,90
MOONWALKER	29,90
RVF HONDA	24,90
QUARTZ	24,90
QUATTRO ARCADE COMPILATION	37,90
QUATTRO SPORTS COMPILATION	37,90
ROCK STAR	17,90
SIDEWINDER 2	17,90
SILKWORM	24,90
SIM CITY DT. KURZANL.	39,90
STORMLORD	24,90
SUPER GRAND PRIX	24,90
SUPER HANG ON	24,90
THUNDERBLADE	24,90
TURBO CUTRUN	29,90
WIZBALL	24,90
WORLD CLASS LEADERBOARD	29,90
XENON	24,90
ZANY GOLF	29,90

Abgabe nur solange der Vorrat reicht!

SONSTIGES

KIND WORDS 2 TEXTVERARBEITUNG DT.	109,90
INFOFILE DATENBANK DT.	109,90
OKTALYZER DT. MUSIK EDITOR	79,90
DE LUXE VIEW VIDEO DIGITIZER	349,00

AMIGA ZUBEHÖR

4 PLAYER ADAPTER	24,90
AMIGA ACTION REPLAY	199,00
ELEKTRONISCHER BOOT-SELECTOR	39,90
INTERNES LAUFWERK A 500 3,5"	159,90
INTERNES LAUFWERK A 2000 3,5"	149,90
JOYSTICK COMPETITION PRO 5000	29,90
JOYSTICK COMPETITION PRO STAR	39,90
JOYSTICK GRAVIS SCHWARZ	79,90
JOYSTICK GRAVIS TRANSPARENT	84,90
MIDI CONNECTOR	79,90
MOUSEJOYSTICK VERLÄNGERUNG	9,90
PARALLEL PORT ERWEITERUNG	179,90
SYNCO EXPRESS 2	59,00
X-COPY 2 inkl. Hardware	55,90
X-COPY 2 PROFESSIONAL inkl. Hardware	74,90

Diskettenlaufwerke

3,5" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 880 KB, EXTREM LEISE, SUPERSLIMLINE 25 MM, HOCH KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 189,90

5,25" FLOPPY EXTERN A500-A2000, ABSCHALTBAR, 4096 TRACKS, KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG 209,90

Speichererweiterungen

512 KB RAM ERWEITERUNG A500 ZUM EINSTECKEN, ABSCHALTBAR, 4 MEGA-BIT CHIPS, AKKU-UHR 89,90

1,8 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR 249,90

2,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 500, INTERN, MIT 512 KB BESTÜCKT, UHR 299,90

8,0 MEGABYTE RAM CARD AMIGA 2000, INTERN, MIT 2 MB BESTÜCKT 499,00

Harddisk

HARDDISK STATIONEN FÜR AMIGA 500	
30 MBYTE	1099,00
40 MBYTE NEC	1299,00
50 MBYTE	1359,00
60 MBYTE	1499,00

AUTOBOOT-FILECARD FÜR AMIGA 2000

30 MBYTE	899,00
40 MBYTE	1099,00
40 MBYTE SCSI	1299,00
60 MBYTE SCSI	1399,00
80 MBYTE SCSI	1499,00

ALLE HARDDISKS UND FILECARDS WERDEN KOMPLETT ANSCHLUSSFERTIG UND MIT AUTOBOOT A.L.P. 2 TREIBER AUSGELIEFERT.

Scanner

REIS HANDY SCANNER TYP 2, 200 DPI	
SW. 84 MM	469,00
REIS HANDY SCANNER TYP 10, 400 DPI	
SW. 105 MM	859,00
REIS HANDY SCANNER TYP 5 COLOR, 4096 FARBEN, 84 MM	1499,00
REIS PERSONAL A4 SCANNER, 200 DPI, 4 GRAUSTUFEN	1499,00

LEERDISKETTEN

3,5" 2DD NoName 10er	9,90
3,5" 2HD NoName 10er	19,90
5,25" 2DD NoName 10er	5,90
5,25" 2HD NoName 10er	12,90

PREISE AB 250 STÜCK. ERFRAGEN!

MÄUSE

GOLDEN IMAGE MOUSE INCL. PAD	59,90
MOUSE SET HAUSHALTER/PAD	19,90
MAUSMATTE	6,90

DISKETTENBOXEN

BOX 80 STÜCK 3,5" DISKETTEN	19,90
BOX 100 STÜCK 5,25" DISKETTEN	19,90

NINTENDO GAMEBOY (TM)

GAMEBOY INCL.	
- KOPFHÖRER	
- DIALOGKABEL	
- UND SPIEL TETRIS	159,90
BATTERIESET MIT NETZTEIL	65,90
SPIELMODULE AB	44,90

* BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR * Irrtum vorbehalten * Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. * Versandkosten: Nachnahme plus 7,00 DM Vorkasse plus 5,50 DM * Ausland Eurocheck plus 10,00 DM

Joysoft



Cybercom 3

*/**

Amiga 58.90

Super Monaco Grand Prix

Amiga 58.90

UMS II ** (1 MB)

Amiga 79.90

Railroad Tycoon

Amiga 77.90

Bane of the Cosmic Forge (1MB)

Amiga 98.90

Stratego

*/**

Amiga 58.90

AMIGA

Adv. Destroyer Sim** 73.90
Alcatraz */** 64.90
Antaris */** 74.90
Atomino */** 57.90
B.A.T. ** 73.90
Baba Yaga */** 43.90
Back to Future III * 58.90
Bandit Kings */** 86.90
Battle Isle */** 64.90
Battlestorm * 58.90
Betrayal ** 69.90
Billy the Kid ** 61.90
Buck Rogers */** 86.90
Cadaver ** 68.90
Chaos Str. Back ** 64.90
Chase H.Q. 2 */** 64.90
Chessmaster 2100 74.90
Chip Challenge ** 59.90
Crown ** 59.90
Dragon Wars ** 64.90
Duck Tales ** 67.90

Über 1100 Musikvideos und 350 Spielfilme zur Auswahl! Interessiert? - Fordern Sie heute noch unverbindlich unsere kostenlose Videopreislste an!

AMIGA

Elvira ** (1MB) 74.90
Fantasy W. Dizzy .. 19.90
Flight of Intruder * 79.90
Gr. Courts 2 ** (1MB) 64.90
Ghengis Khan */** 86.90
Hard Drivin II ** .. 61.90
Harpoon ** (1MB) 79.90
Hill Street Blues */** 64.90
Hunt for R. Octob. 2 64.90
Jupiter's M. Drive ** 64.90
Lemmings ** 58.90
Line of Fire * 59.90
Lotus T. Esprit ** .. 64.90

KÖLN 41

Gottesweg 157
Tel. 02 21 / 44 30 56

KÖLN 1

Mathiasstr. 24-26
Tel. 02 21 / 23 95 26

AMIGA

M.U.D.S. ** 64.90
Metal Masters */** 61.90
Mig 29 ** 86.90
Monkey Island ** 84.90
N.A.R.C. 58.90
Nam */** 72.00
Navy Seals */** 64.90
Nine Lives * 46.90
Ninja Remix ** 58.90
Panza Kick Box. ** 73.90
Pop Up ** 54.90
Prehistoric Tale ** 49.90
Proj. Prometheus 69.90
Puzznic ** 64.90
Robocop II ** 58.90
Ski or Die */** 64.90
Speedball II ** 68.90
Team Suzuki 58.90
Teenage Mut.H.T. ** 69.90
Thalion 1st Year ** 54.90
Total Recall ** 58.90

AMIGA

Tower Fra ** (1MB) 69.90
Turrican II ** 59.90
Ultimate Ride ** .. 58.90
Warlords * 64.90
Warriors of Dark. */** 73.90
Wonderland * (1MB) 70.90

ZUBEHÖR

1MB Speichererweiterung (für A500) 94.90
Ext. 3.5" Laufwerk 169.00
3.5" Disk NN (10er-Pack) 135 tpi, DD .. 14.90

BONN

Münsterstr. 18
Tel. 02 28 / 65 97 26

DÜSSELDORF 1

Pempelforter Str. 47
Tel. 02 11 / 36 44 45

Irtrum und Preisänderungen vorbehalten. Mit Sternchen (*) gekennzeichnete Artikel waren bei Drucklegung noch nicht lieferbar, werden jedoch in Kürze erwartet (** = deutsche Anleitung). Wir halten ständig EINIGE TAUSEND PROGRAMME für Sie vorrätig und können Ihnen darum meist schon am gleichen Tag das gewünschte Programm zusenden. Bestellannahme rund um die Uhr. Wir liefern per Nachnahme, Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

Unsere BLITZVERSAND erreichen Sie unter

02 21 - 44 30 56

PGA Tour Golf

Amiga 64.90

Rings of Medusa II

Amiga 69.90

Sim City & Populous Doppel-pack

Amiga 72.00

Jonathan

Amiga 89.90

Bard's Tale III

Amiga 64.90

Eye of the Beholder

Amiga 74.90

Bei Core Design hat man zwar noch nicht besonders viele Spiele produziert, aber praktisch ausnahmslos gute. Und die Erfolgsserie reißt nicht ab: Auch ihr neuestes Game ist exzellent spielbar und ausgesprochen hübsch anzusehen!



Chuck Rock ist ein Neandertaler wie du und ich, der am liebsten in seiner Wohnhöhle vor der (Steinzeit-) Glotze hockt. Amigas gab es damals halt noch nicht, aber Freundinnen hatten die Leute natürlich schon – in Chucks Fall hört sie auf den hübschen Namen Ophelia. Wie bei einem Computerspiel nicht anders zu erwarten, hat Chuck momentan ziemlich Ärger mit seiner besseren Hälfte, sie wurde ihm nämlich gerade von einem üblen Schurken geklaut. Also schlüpft er eilends in seinen Lendenschurz und macht sich auf die Suche...

Die Wiederbeschaffung der schnuckeligen Braut kostet Chuck eine Menge Zeit, Nerven und Steine. Fünf riesige (und in Zonen unterteilte) Plattformlevel voller urzeitlicher Gegner in allen Farben, Formen und Größen muß er dazu durchhüpfen, -laufen und -schwimmen. Anfangs kann man zur Verteidigung der drei Bildschirmleben

nur Chucks imposanten Körper einsetzen: Ein Druck auf den Feuerknopf versetzt seinen Bierbauch in tödliche Schwingungen, bei denen selbst die grimmigsten Saurier sofort klein beigeben. Später greift unser Held dann auf etwas modernere Waffen zurück – er wirft mit Steinen. Die praktischen Kiesel dienen auch zum Erklettern von Anhöhen und als Schutz gegen Stein Schlag; allerdings kann Chuck nicht mehr so schnell rennen und so hoch springen, wenn er einen Felsbrocken mit sich herumschleppt.

Die Level haben jeweils eine andere Thematik, erst geht's durch eine Dschungellandschaft, im nächsten Abschnitt sind dann finstere Höhlen dran, im dritten wird geschwommen bzw. getaucht und so weiter. Die Gestalten, denen man auf seinem Marsch durch die Steinzeit begegnet, sind nicht nur originell gezeichnet, sie sorgen auch sonst des öfteren für Überras-



Der Amiga Joker meint:
Chuck Rock ist jeden einzelnen Stein wert!



schungen. So gibt es Krokodile, die sich als Wippe benutzen lassen, Dinosaurier, die als Fährschiffe dienen, und Schlangen, die sich als Notbrücken über gefährliche Abgründe zur Verfügung stellen.

Auch wenn Chuck Rock letzten Endes nur ein ganz normales Plattformgame ist, wird man das Gefühl nicht los, hier vor einem der witzigsten Spiele seit der Prähistorik zu sitzen. Die Animationen sind einfach hinreißend, es gibt immer wieder köstliche Höhlenmalereien zu sehen, und ständig trifft man auf die seltsamsten Wesen. Auch die technische Umsetzung ist rundum gelungen: Trotz der aufwendigen Grafik wird perfekt gescrollt – in alle Himmelsrichtungen! Außerdem gibt's ein Mega-Intro in Trickfilmqualität, erstklassigen Sound (Musik und Effekte), ein durchdachtes Leveldesign, viel zu sammeln und sehenswerte Schlußmonster. Zusammen mit der gnadenlos guten Spielbarkeit ist das deutlich mehr, als die meisten neuzeitlichen Games zu bieten haben... (mm)



Chuck Rock

Grafik:	89%
Sound:	86%
Handhabung:	85%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	87%
Preis/Leistung:	82%
Red. Urteil:	87%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 84,- DM	
Hersteller: Core Design	
Bezug: Korona Soft	



Spezialität: Deutsche Anleitung, die Highscores werden gesaved, Zweitlaufwerk wird nicht unterstützt.

Crime Wave

Haltet Euch fest: Ein Verbrechersyndikat tyrannisiert die Welt – ganze Städte befinden sich in der Gewalt der Gangster! Und jetzt haben sie auch noch die Tochter des Präsidenten entführt!!

Genauso atemberaubend wie diese ungemein originelle Hintergrundstory ist auch das Spiel selbst: Es geht natürlich mal wieder darum, massenweise Sprites abzumurksen. Die lösen sich hier aber nicht einfach in Luft auf, wenn sie getroffen werden, nein, es zerfällt sie gleich in sämtliche anatomischen Einzelteile! Unser Menschheitsretter vom Dienst bedient sich nämlich bei seiner anspruchsvollen Tätigkeit höchst effektiver Waffen: MG, Raketenwerfer und Kugeldruckgewehr (besonders wirksam, da mit 360°-Rundumwirkung ausgestattet). Tja, was soll man noch mehr dazu sagen? Ziel

des Spiels ist einfach, durch all die horizontal scrollenden (bzw. ruckelnden) Level zu laufen und möglichst viele Angreifer niederzumachen, um am Ende schließlich das entführte Mädchen zu befreien. Es gibt viele Extras (Munition, Energie, Leben), noch viel mehr Gegner, aber recht wenig Spielspaß.

Crime Wave ist ein 08/15-Ballerspiel, dessen einzige Besonderheit seine geradezu

unglaubliche Brutalität ist. Der Sound ist dürftig, die Hintergrundgrafiken sehen tierisch unscharf aus und die Sprites schleichen wie Schlafwandler durch die Gegend – lediglich der Vorspann macht halbwegs was her. Die Spielbarkeit ginge zwar dank umfangreicher Ein- und Umstellmöglichkeiten einigermaßen in Ordnung, aber das nützt auch nicht mehr viel: Spätestens nach ein paar Durchgängen

schläft hier selbst der hartgesottenste Freizeit-Rambo vor Langeweile ein.
(C. Borgmeier)



Crime Wave

Grafik:	46%
Sound:	39%
Handhabung:	54%
Spielidee:	28%
Dauerspaß:	38%
Preis/Leistung:	38%
Red. Urteil:	41%

Variabel

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Access/U.S. Gold

Bezug: Korona Soft

Spezialität: Zwei Disks (wenig Wechselei, aber viel Laderie), Handbuchabfrage, die Highscores werden gesaved.



Backgammon

„Wer heute nicht Backgammon spielen kann, zählt zu den Außenseitern“ – behauptet hier jedenfalls der Packungsaufdruck. Puh, da habe ich ja nochmal Glück gehabt...

...zählt doch dieses schöne Brettspiel zu den wenigen „Sportarten“, mit denen ich sogar Turniererfahrung habe. Daher fühle ich mich also durchaus qualifiziert, die Spielstärke des Programms zu beurteilen – auf einer halben Seite auch noch die Regeln zu erklären, überfordert allerdings meine Fähigkeiten. Macht aber nix: Wer nicht Backgammon spielt, hat erstens vermutlich gar nicht bis hierher gelesen, findet zweitens die Regelerläuterung in der Anleitung und ist drittens angeblich eh ein Außenseiter...

Insider werden an dieser Versoftung indessen wenig Freude haben: Selbst auf der



höchsten Stufe (9) spielt das Programm absolut erbärmlich! Die Programmierer scheinen nicht den geringsten Schimmer von der Logik dieses Spiels zu haben, von einem sinnvollen Einsatz des Verdopplungswürfels möchte ich gar nicht erst anfangen. Was hilft es da, daß die Grafik hübsch übersichtlich ausgefallen ist? Wem nützen die vielen Op-

tionen wie Zugrücknahme, Replay oder Help-Funktion? Was bringt's, daß bequem mit der Maus gesteuert wird, und der Rechner sich nicht viel (vermutlich eher viel zu wenig) Zeit zum Nachdenken nimmt? Nichts, aber dafür macht es auch nichts, daß der Sound während des Titelschlechts und während des Spiels nicht vorhanden ist –

Insider-Flop

das Teil kauft ohnehin kein vernünftiger Mensch! (ml)



Backgammon

Grafik:	50%
Sound:	14%
Handhabung:	77%
Spielidee:	28%
Dauerspaß:	25%
Preis/Leistung:	17%
Red. Urteil:	28%

Variabel

Preis: ca. 69,- DM

Hersteller: Magic Soft

Bezug: Software 2000

Spezialität: Wer glaubt, der Computer würde schummeln, braucht sich nicht auf den Zufallsgenerator zu verlassen, sondern kann die Augenzahl mit echten Würfeln bestimmen und dann selbst eingeben.

Der Amiga Joker meint:
Genghis Khan ist komplexe Vollwertnahrung für Strategie-Puristen!

Das japanische Label Koei hat sich auf höchst komplexe Strategiespiele mit historischem Hintergrund spezialisiert. In Japan und Amerika ist man damit sehr erfolgreich, dank Infogrames kommen nun auch deutsche Freizeit-Feldherren auf ihre Kosten.

Die richtige Vorbereitung ist bekanntlich schon der halbe Sieg, folglich bestimmt man zunächst den Schwierigkeitsgrad (fünf Stufen), wählt eine Mission aus und legt die Charaktereigenschaften des Helden (Planungsfähigkeit, Überzeugungskraft...) näher fest. Anschließend darf man entweder die Mongolei oder gleich die ganze Welt erobern, wobei im letzteren

Fall noch bis zu drei weitere Computerstrategen mitmischen können.

Was sich hier mit Hilfe der Maus, einiger Tastaturkommandos und diverser Menüs alles anstellen läßt, ist enorm: Der beinahe allmächtige Genghis Khan darf unter anderem die Steuern erhöhen, Gouverneure einsetzen/absetzen/umbringen, Soldaten rekrutieren, Diplomaten und Spione aussenden, Attentate inszenieren, einen Thronfolger zeugen und natürlich andere

Länder angreifen (pro Runde können drei Befehle erteilt werden). Für die Kämpfe wird von der Kartenansicht zu einer „Bienenwabengrafik“ umgeschaltet, das Ergebnis rechnet dann der Computer aus. Zudem beeinflussen zufällig auftretende Ereignisse den Spielverlauf; da gibt es Seuchen, Stürme, Kältewellen, Aufstände und vieles mehr. Auf spektakuläre Grafik, umfangreiche Sounduntermalung und eingestreute Actionszenen wurde hier

völlig verzichtet; stattdessen gibt's Strategie pur – die aber mit allen Schikanen! (C. Borgmeier)



Genghis Khan

Grafik:	38%
Sound:	33%
Handhabung:	76%
Spielidee:	72%
Dauerspaß:	81%
Preis/Leistung:	68%
Red. Urteil:	79%

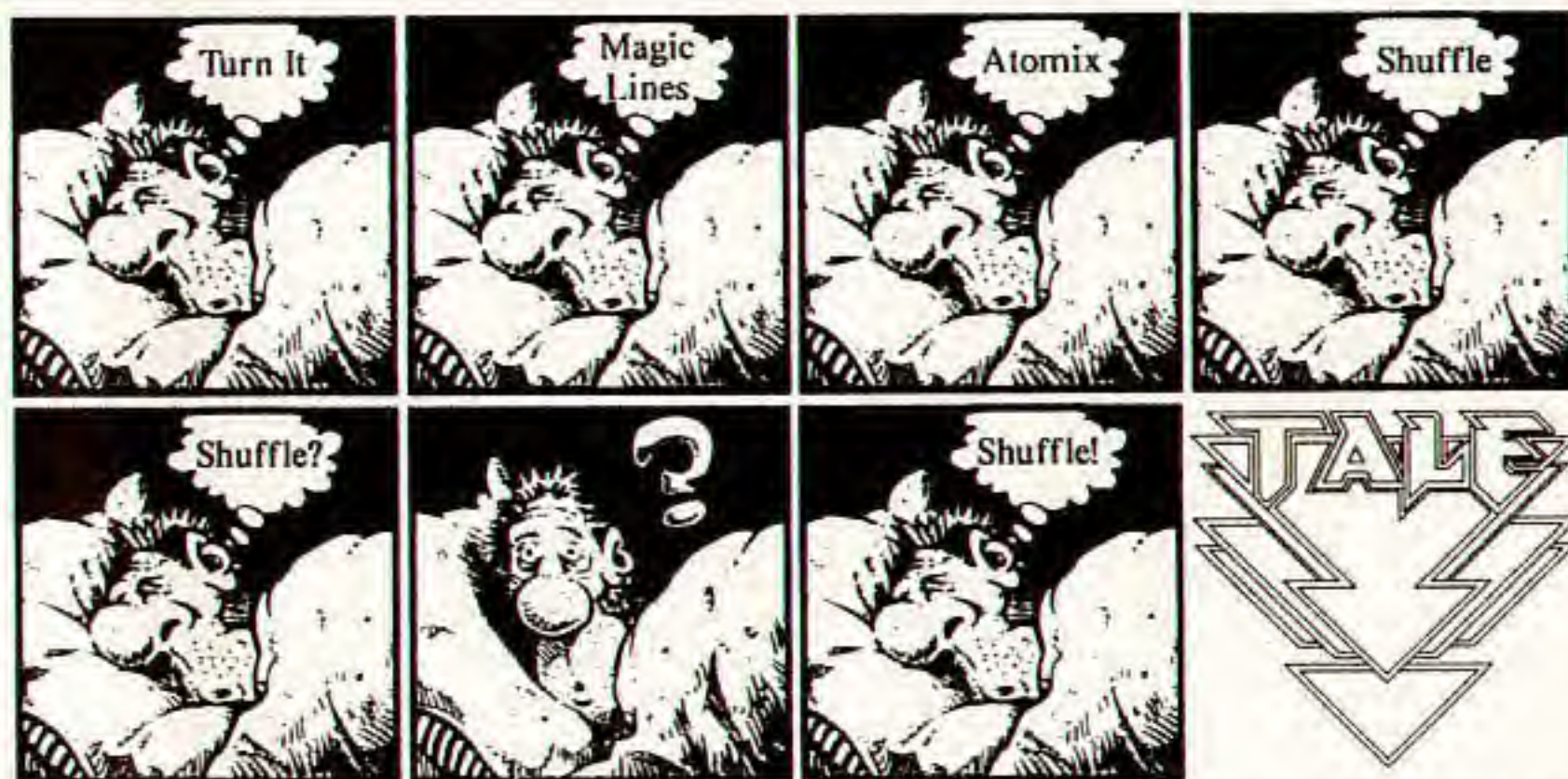
Variabel

Preis: ca. 119,- DM

Hersteller: Koei/Infogrames

Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei Disks, mindestens 1MB, Spielstände speicherbar, deutsche Anleitung (95 Seiten plus Szenario-Karte!).



SHUFFLE ist das neue Spiel von TALE Software. Es wird Ihnen genau wie die anderen TALE-Spiele so manche schlaflose Nacht bereiten. SHUFFLE – ein Spiel für ausgeschlafene, clevere, spielfreudige, hellwache Strategen. Stellen Sie sich der Herausforderung, spielen Sie doch mal SHUFFLE, die neue Denkspiel-Dimension.

Vertrieb:
RUSHWARE Microhandelsgesellschaft mbH
Bruchweg 128-132 • D-4044 Kaarst 2
Mitvertrieb: Ⓐ Karasoft, Darius Ⓢ Thali AG

RUSHWARE
Online with the trend

Hersteller:
TALE-Software, Nordstraße 1
5010 Bergheim, Telefon 022 71/638 88

UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR II

Lange Zeit galt Rainbirds UMS als die komplexeste Konfliktsimulation überhaupt. Jetzt werden die Strategen wohl umdenken müssen – in puncto Umfang sprengt der Nachfolger alle bisher gekannten Maßstäbe!

Der Amiga Joker meint:
UMS II – strategischer
geht's nicht!

Zunächst hat der Feldherr nur die Wahl, ob er auf den Spuren Alexanders des Großen wandeln möchte, oder lieber die Napoleonischen Kriege neu aufleben läßt – wie schon beim Vorgänger sollen später weitere Szenariodisks und ein Editor zum Erstellen individueller Schlachten folgen. Aber zu tun gibt's auch jetzt schon genug: Allein in der Alexander-Variante sind bereits 17 Nationen beteiligt, von denen jede individuell gesteuert wird!

Bis zu 17 Bildschirm-Generäle dürfen also antreten; da aber vor einem Monitor meist nicht so viele Platz haben, übernimmt der Computer die fehlenden Streithäuser. Die Auseinandersetzungen finden auf einer riesigen Landkarte statt, die in vier Zoomstufen betrachtet werden kann und auf Wunsch über Straßen, Orte, Temperaturverhältnisse oder Wetterbedingungen informiert. Zudem läßt sich über ein besonderes Menü (das Master Control Panel) wirklich alles und jedes einstellen und abspeichern: der Schaden, den mangelnde Erfahrung anrichtet, der erhöhte Kräfteverschleiß bei miesem Wetter, die Kosten für die Produktivitätssteigerung einer Nation, die Sichtweite der Einheiten, und natürlich die Dauer einer Kampfrunde in (simulierten) Tagen. All das ist aber nur ein ganz, ganz kleiner Auszug der vorhandenen Möglichkeiten...

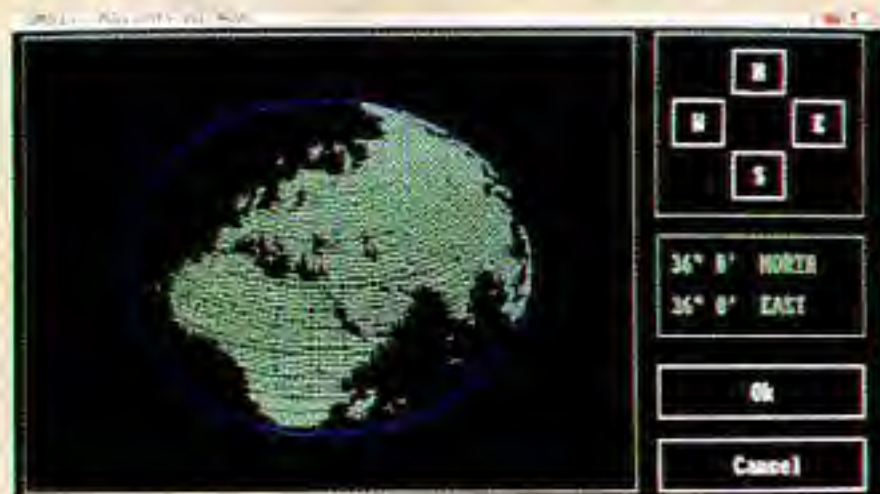
Während des eigentlichen Spiels wollen diplomatische Beziehungen ebenso be-

dacht und gesteuert werden, wie die Kapazität der Hafenanlagen oder der Aufbau neuer Armeen. Die meisten Aktionen verschlingen sogenannte Produktions- bzw. Rekrutierungspunkte, die nur begrenzt zur Verfügung stehen, jedoch durch Investitionen „nachgetankt“ werden können. Bei der Befehlsvergabe an das Militär kramt man dann entweder in einem umfangreichen Auswahlmenü, oder klickt direkt das Armeeicon

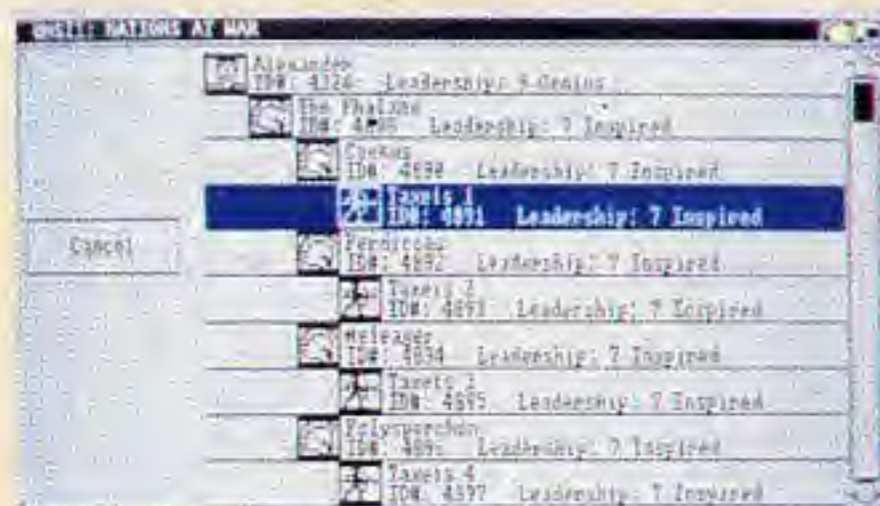
auf der Karte – beide Möglichkeiten hätten allerdings getrost etwas übersichtlicher ausfallen dürfen. Sobald der Amiga an der Reihe ist, seine Züge festzulegen, ermittelt er praktischerweise auch gleich die Kampfsergebnisse. Weniger praktisch ist, daß derlei Aktionen den Rechner schon mal zehn bis zwanzig Minuten lahmlegen! Und obwohl nur strategische Blockchengrafik angesagt ist, dauert auch hier der Aufbau eine kleine

Ewigkeit. Was es dann letztendlich zu sehen gibt, wirkt gelegentlich etwas undeutlich, sieht aber immer noch erheblich besser aus, als dies beim Vorgänger der Fall war. Sound ist während des Spiels gar nicht vorhanden, weshalb wir auf eine Bewertung verzichtet haben. Bleibt noch festzuhalten, daß die Maussteuerung im wesentlichen recht ordentlich funktioniert.

Dank seiner unglaublichen Komplexität dürfte UMS II zwar die ultimative Offenbarung für Hardcore-Strategen darstellen, allerdings spielt sich das Teil schon extrem zäh. Was für geduldige Militärhistoriker ein gefundenes Fressen ist, sollte vom Freizeitzecker vor dem Kauf erstmal angetestet werden – sicher ist sicher! (jn)



Die Welt von oben



Universal Military Simulator II

Grafik:	38%
Handhabung:	59%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	69%
Red. Urteil:	71%

Für Experten

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Rainbird

Bezug: Joysoft

Spezialität: Drei Disks, 1MB erforderlich. Da das (deutsche) Handbuch für verschiedene Systeme gedacht ist, können gelegentliche Verwirrungen nicht ganz ausgeschlossen werden...

Vorsicht Stolperschwein:

E *b* *Werbung!*
Irrä Stielplüten aus die Werbunk
raus! *der!* *mei oh mei*

Das Leben ist schön, manchmal ist es sogar lustig, und oft gerade dann, wenn man es am wenigsten erwartet. Oder hättet Ihr gedacht, daß auch knochentrockene Annoncen sehr, sehr witzig sein können? Besonders die eher unfreiwillige Komik hat es uns angetan...

Was jetzt kommt, ist nicht etwa wieder einer unserer gefürchteten Aprilscherze, sondern unser bitterer Max... äh, Ernst! Wer nämlich allmonatlich die Anzeigen der diversen Software-Versender in den einschlägigen Magazinen studiert, wird sich oft ein herzhaftes Schmunzeln nicht verkneifen können. Viele der Wortverdrehungen und Druckfehler sind so kurios, daß wir sie unbedingt einmal für die Nachwelt festhalten mußten!

So scheinen manche Angebote doch arg am Bedarf vorbeizuschlittern, denn wer kauft schon „Datastrom“ für teures Geld? Ja, „Datastorm“ vielleicht, aber den Datastrom gibt's doch viel billiger aus der Steckdose! Anderen Händlern wiederum ist scheinbar der Nachtsch auf den Magen geschlagen, jedenfalls behaupten sie: „It came from the dessert“. Besonders hakelig wird's bei Eigennamen. Beispielsweise möchte uns da jemand „BSS Jane Seynow“ verkaufen, verrät uns aber nicht, warum die gute Jane „No“ sagt. Dabei war's eigentlich „More“, wenn ich mich recht entsinne. Oder nehmen wir „Chuck Yeager“: Er wird flugs in „Jaeger“ umgetauft. Na, vielleicht gibt der Mann

in seiner Flugschule ja wirklich Forst-Unterricht?

Ein besonders beliebtes Verfummelungsobjekt ist „Legend of Faerghail“. Da liest man von „Legends“ (ist noch harmlos). „Fairghail“ oder gar „Fairgail“. Joi, das ist ja schon fast nicht mehr jugendfrei! Auch „Khalaan“ sorgt für Heiterkeit. Hier sind die tollsten Sachen zu finden, „Khaalan“ etwa oder auch „Kalhaan“ – eigentlich fehlt nur „Karl Hahn“... An einer anderen Stelle wird uns des „Colonel's Request“ angetragen. Ich muß schon sagen: Ein echter Colonel bittet nicht, er befiehlt! Ziemlich respektlos ist auch „Bart's Tale“. Mag ja sein, daß das Game mittlerweile 'nen Bart hat, aber muß man das so deutlich sagen? Kriminalistische Rätsel gibt „Killing Came Show“ auf. Was will uns der Mörder damit sagen? Kam er nun schon, oder kommt er erst, oder wie oder was? Recht gewalttätig kommt auch eine Firma mit „Revolution 101“ daher. Meine Güte, so viele noch?! Wirklich gelungen sind die „Drachen von Lars“. Ja, er ist ein echter Satansbraten, dieser Lars! Fast schon als böswillige Täuschung muß man dagegen „Toyottas“ betrachten, denn wer da glaubt, hier könne man

für'n knappen Hunni ein Exemplar der bekannten japanischen Automarke ersteigen, hat sich böse geschnitten. Nun, es ist eben doch nicht alles möglich! Ganz knapp am Trend vorbeigeschrammt sind einige Inserenten, die offensichtlich ins Kosmetikgeschäft eingestiegen sind und nun „Space Rouge“ im Sortiment führen. Andererseits – warum nicht? Wer weiß schon, was uns in der Zukunft wirklich erwartet? Sehr hintersinnig überraschte uns ein Anbieter mit der „Football Manager WC Edition“. Oh, oh, da verkneifen wir uns lieber jeden Kommentar!

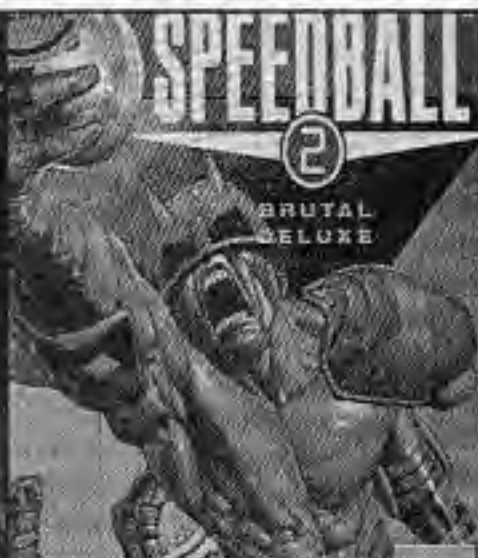
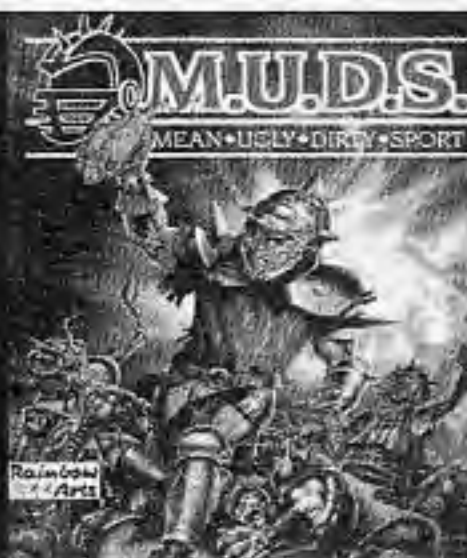
Zum krönenden Abschluß wollen wir Euch noch einen Blick in unsere geheime Giftküche gestatten und ein paar kuriose Formulierungen vorstellen, die nie das Licht der Öffentlichkeit erblickten – weil unser Korrektor sie mit gnadenlosem Federstrich ausmerzte. Zum Beispiel tauchte jüngst ein „Warhat“ auf. Oskar ist der Überzeugung, hier müsse es sich um den Hut von Rambo handeln... Ein Teil namens „Couvert Action“ haben wir Euch ebenfalls erspart, wie actionreich kann ein Briefumschlag schon sein? Ganz besonders haben wir uns über „Düster 07“ gefreut. Düster aber wahr! Oder,

was sagt Ihr zu „Escape from the PLOFTR-Monsters“? Das müssen wirklich schlimme Viecher sein! Hef-tige Lacher brachte auch „Cockstar ate my hamster“; auf die wörtliche Übersetzung wollen wir aber aus Rücksicht auf die BPS doch lieber verzichten. Einen ausgesprochen freundlichen Offizier haben wir dann mit dem „Wink Commander“ kennengelernt – ach wären doch nur alle Komissköpfe so harmlos! Und was würdet Ihr hinter einem Game namens „Matz“ vermuten? Klingt nach Hundenahrung, gemeint war aber trotzdem „M.U.D.S.“. Eine eher schmerzhaft Angelegenheit dürfte hingegen „Panzer Kick Boxing“ gewesen sein. Kein Wunder, daß diese Sportart bis heute noch kaum Anhänger gefunden hat. Nicht ganz so unsinnig, aber dennoch falsch war „Course of the Azure Bonds“. Da erhebt sich mal wieder die Frage: Ja, wo laufen sie denn hin?

Gut, das soll's gewesen sein. Ehe man uns vorwerfen könnte, daß wir wieder zuviel quasseln, verabschieden wir uns mit einem herzhaften „Tower of Babel“... (jn)

**COMPUTERSHOP
OF THE 90's**

WORLD OF WONDERS



4D-Sports Boxing	dt. 79,90
688 Attack Sub	dt. 69,90
A-10 Tank Killer	dt. 85,90
Adv. Destroyer Sim	dt. 76,90
Alcatraz	dt. 69,90
Alpha Waves	dt. 69,90
Altered Destiny	dt. 69,90
Awesome	dt. 80,90
Backgammon	dt. 53,90
Back to the Future 3	dt. 64,90
Back to the Golden Age	dt. 64,90
Badlands	dt. 64,90
Bards Tale 3	dt. 69,90
B.A.T.	kompl. dt. 76,90
Battle Command	kompl. dt. 69,90
Battle Isle	dt. 69,90
Battlestorm	dt. 64,90
Betrayal	dt. a.A.
Big Business	kompl. dt. 59,90
Billy the Kid	dt. 69,90
Bomber Bob	dt. 29,90
Brainblasters	dt. 69,90
Buck Rogers Engl.	dt. 76,90
Buck Rogers	kompl. dt. 89,90
Cadaver	kompl. dt. 69,90
Captive	dt. 64,90
Carthage	dt. 64,90
Car Vup	dt. 64,90
Champion of Ray	dt. 69,90
Chaos strikes back	dt. 69,90
Chase HQ 2	dt. 64,90
Chessmaster 2100	dt. 74,90
Chips Challenge	dt. 64,90
Chuck Yeagers V.2	dt. 69,90
Corporation	dt. 64,90
Corporation Mission Disk	dt. 42,90
Crime Time	kompl. dt. 64,90
Crimewave	dt. 64,90
Crown	dt. 64,90
Cruise for a Corpse	dt. 64,90
Curse of t. Azure Bonds	dt. 74,90
Death Trap	dt. 69,90
Dick Tracy	dt. 69,90
Dragonbreed	dt. 64,90
Dragonstrike	dt. 74,90
Dragon Wars	kompl. dt. 69,90
Duck Tales	dt. 69,90
Elvira-Mistress	kompl. dt. 80,90
Epic	dt. 69,90
E-Swat	dt. 64,90
European Superleague	dt. 64,90
Exterminator	dt. 69,90
Fantasy World Dizzy	dt. 19,90

Fate-Gates of Dawn	a.A.
Feudal Lords	dt. 64,90
Final Battle	dt. 64,90
Final Whistle	dt. 39,90
Flip it & Magnose	dt. 66,90
Galactic Empire	kompl. dt. 79,90
Gazza 2	dt. 69,90
Geisha	kompl. dt. 69,90
Gem X	dt. 39,90
Golden Axe	dt. 64,90
Great Courts 2	dt. 69,90
Gremlins 2	dt. 64,90
Gunboat	dt. 69,90
Hard Drivin 2	dt. 69,90
Harpoon	dt. 80,90
Hill Street Blues	dt. 69,90
Horror Zombies	dt. 64,90
Hunt for Red October 2	dt. 69,90
Indianapolis 500	dt. 69,90
Insect in Space	dt. 64,90
Invest	kompl. dt. 59,90
Ishido	dt. 69,90
Jack Niklas Golf	dt. 74,90
James Pond	dt. 64,90
Judge Dredd	dt. 53,90
Jupiters Masterdrive	dt. 69,90
Killing Cloud	dt. 69,90
Knights of Legend	dt. 79,90
Legend of Billy Boulder	dt. 64,90
Lemmings	dt. 64,90
Lettrix	dt. 64,90
Light Corridor	dt. 64,90
Line of Fire	dt. 64,90
Loopz	dt. 59,90
Lupo Alberto	dt. 69,90
M1 Tank Platoon	dt. 76,90
Magic Fly	dt. 69,90
Masterblazer	dt. 69,90
Maupiti Island	kompl. dt. 69,90
Mig 29 Fulcrum	dt. 80,90
Mighty Bomb Jack	dt. 69,90
M.U.D.S.	kompl. dt. 69,90
Mystical	dt. 69,90
NAM (Vietnam)	dt. 79,90
Narc	dt. 64,90
Navy Seals	dt. 69,90
Nightshift	dt. 57,90
Ninja Remix	dt. 64,90
Nitro	dt. 64,90
Obitus	dt. 80,90
On the Road	kompl. dt. 69,90
Operation Com-Bat	dt. 64,90
Operation Stealth	kompl. dt. 64,90

Pang	dt. 64,90
Panza Kick Boxing	dt. 76,90
Paradroid 90	dt. 64,90
Pool of Radiance	dt. 69,90
Pop Up	dt. 54,90
Powermonger	dt. 76,90
Powermonger Data Disk	dt. 44,90
Prehistoric Tale	dt. 59,90
Puzznic	dt. 64,90
Ranx	dt. 69,90
Revelation	dt. 54,90
Rick Dangerous 2	dt. 64,90
Riders of Rohan	dt. 69,90
Robocop 2	dt. 64,90
Rogue Trooper	dt. 69,90
Rolling Ronny	dt. a.A.
Saint Dragon	dt. 66,90
Secret of Monkey Isl.	kompl. dt. 76,90
Shuffle	dt. 59,90
Simulcra	dt. 64,90
Ski or Die	dt. 69,90
Sly Spy	dt. 64,90
Speedball 2	dt. 69,90
Spindizzy Worlds	dt. 64,90
Stratego	dt. 64,90
Strider 2	dt. 64,90
Stun-Runner	dt. 64,90
Subbuteo	dt. 64,90
Super Skweek	dt. 59,90
Supremacy	dt. 74,90
Swiv	dt. a.A.
Team Suzuki	dt. 64,90
Team Yankee	dt. 80,90
The Immortal	kompl. dt. 69,90
Think Twice	dt. 53,90
Toki	dt. 69,90
Torvak - The Warrior	dt. 64,90
Total Recall	dt. 64,90
Tournament Golf	dt. 64,90
Tower FRA	dt. 69,90
Toyota Celica	dt. 64,90
Transworld	kompl. dt. 69,90
Turrican 2	dt. 64,90
Ultima 5	dt. 74,90
U.M.S. 2	dt. a.A.
Unendliche Geschichte 2	dt. 69,90
Vroom	dt. 69,90
Warlock - The Avenger	dt. 64,90
Wolfpack	dt. 80,90
Wonderland	dt. 74,90
Wrath of the Demon	dt. 74,90
Zarathrusta	dt. 64,90

Sonderangebote

Atomix	dt. 39,90
Battlemaster	dt. 46,90
BSS Jane Seymour	dt. 39,90
Cloud Kingdoms	dt. 34,90
Colonels Bequest	dt. 66,90
Combo Racer	dt. 39,90
Conquest of Camelot	dt. 66,90
Crackdown	dt. 39,90
Dynasty Wars	dt. 39,90
Fimbos Quest	dt. 39,90
Impossamole	dt. 29,90
Manhunter 2	dt. 59,90
Manix	dt. 39,90
Police Quest	dt. 39,90
Police Quest 2	dt. 65,90
Powerboat USA	dt. 39,90

Bestellungen ab
90,00 DM
Versandkosten frei!

Kostenlos aktuelle
Preisliste anfordern!
System angeben!

Express Service
700 DM Aufpreis

Sicherheitskarton
3,00 DM Aufpreis

Andere Spiele, die Sie
in diesem Heft finden,
auf Anfrage

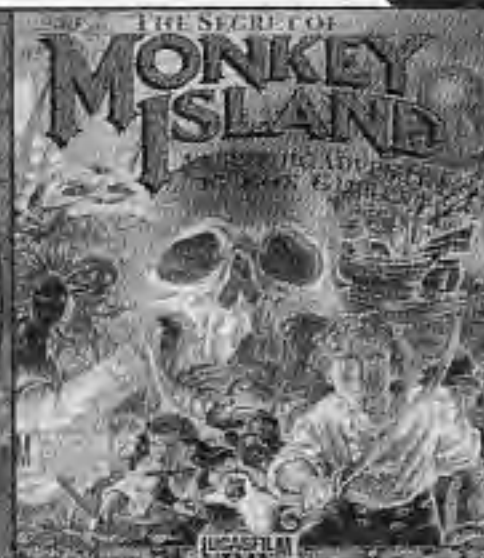
Für Druckfehler
keine Haftung

W.o.W. Berlin	W.o.W. Frankfurt	W.o.W. Hamburg	W.o.W. Solingen
Versand	Versand & Laden	Versand	Versand
Bernd freut sich auf Ihren Anruf	Marktplatz 29 6231 Schwalbach	Denis berät Sie gerne	Chris ist für Sie da
Tel: 0 30 / 3 24 63 26	Tel: 0 61 96 / 32 76	Tel: 0 40 / 6 48 13 08	Tel: 02 12 / 20 13 98
Mo-Fr: 17 - 21 Uhr	Mo-Fr: 9 - 13 Uhr 14 - 19 Uhr Sa: 9 - 14 Uhr	Mo-Fr: 17 - 21 Uhr Sa: 15 - 20 Uhr	Mo-Fr: 17 - 21 Uhr Sa: 9 - 14 Uhr



WORLD OF WONDERS

COMPUTERSHOP
OF THE 90's



Brett- und Rollenspiele!

NUR FÜR ÖSTERREICH

Gesamtes Programm D&D + AD&D	135 - 390 ÖS
Mers	dt. 135 - 450 ÖS
Merp	engl. 135 - 450 ÖS
Rulemaster	engl. 140 - 860 ÖS
Shadow World	engl. 140 - 860 ÖS
Das schwarze Auge	dt. 135 - 430 ÖS
Midgard	dt. 135 - 440 ÖS
Sturmbringer	dt. 520 ÖS
Sternengarde	dt. 390 ÖS
Söhne des Lichts	dt. 145 - 440 ÖS

Zinnfiguren!

Ralphatar	23 - 1060 ÖS
Middle Earth	23 - 1060 ÖS
Marauder	23 - 1060 ÖS
Fantasy Army	23 - 1060 ÖS
Denizen	23 - 1060 ÖS
Advanced Dungeon & Dragon	23 - 1060 ÖS

Brettspiele (Fantasy)

Zivilisation	dt. 605 ÖS
Ascalon	dt. 490 ÖS
Drachenlanze	dt. 710 ÖS
Axis & Allies	dt. 980 ÖS
Shogun	dt. 980 ÖS
Buck Rogers	dt. 970 ÖS
Dragonrider of Perm	dt. 490 ÖS
Elfquest	dt. 490 ÖS
Sanctuary	dt. 490 ÖS
König Arthus	dt. 610 ÖS
Camelot	dt. 610 ÖS
Drachenhorst	dt. 590 ÖS
Talisman	engl. 520 ÖS
Talisman	dt. 440 ÖS

World of Wonders Top - Ten!

- | | |
|----------------------|-----------------------|
| 1. Lemmings | 6. Speedball 2 |
| 2. M.U.D.S. | 7. Dragon Wars |
| 3. Elvira | 8. Wrath of the Demon |
| 4. Panza Kick Boxing | 9. Chaos Strikes Back |
| 5. Turrican 2 | 10. Final Whistle |

Videopreisliste Nr. 6!



Videopreisliste

Nr. 6 für nur: 19,90 DM

- alle Neuheiten auf einer 3-Std.-Cassette
- z.B. M.U.D.S., Powermonger, Robocop 2 ... u.v.a.

- Versandkosten
Nachnahme: 7,00 DM
Vorkasse: 5,00 DM
- **Abonnement**
telefonisch erfragen
- Copyright, Idee und alle Rechte bei W.o.W.

Lösungsbücher!

688 Attack Submarine	29,90	L. Suit Larry 1, 2, 3 dt.	je 29,90
Bard's Tale 1, 2, 3	je 29,90	Legend of Fairghail dt.	29,90
Buck Rogers	29,90	Loom dt.	29,90
Cadaver dt.	29,90	Manhunter 1, 2 dt.	je 29,90
Champions of Krynn dt.	29,90	Maniac Mansion dt.	29,90
Codename Iceman dt.	29,90	Mars Saga	29,90
Colonel Bequest dt.	29,90	Might & Magic 2	29,90
Conquest of Camelot dt.	29,90	Neuromancer	29,90
Crime Time dt.	29,90	Operation Stealth dt.	29,90
Curse of the Azure Bonds	29,90	Police Quest 1, 2 dt.	je 29,90
Death Lord	29,90	Pool of Radiance	29,90
Dragon Wars	29,90	Sentinel Worlds	29,90
Dungeonmaster dt.	29,90	Space Quest 1, 2, 3 dt.	je 29,90
Faery Tale Adventure	29,90	Swords of Twilight	29,90
Fatal Heritage dt.	29,90	Ultima 3, 4, 5, 6 dt.	je 29,90
Future Wars dt.	29,90	Wasteland	29,90
Goldrush dt.	29,90	Zack McKracken dt.	29,90
Heroes of the Lance	29,90		
Heroes Quest dt.	29,90		
Hillstar	29,90		
Indiana Jones Adventure dt.	29,90		
Keef the Thief	29,90		
Kings Quest 1, 2, 3, 4 dt.	je 29,90		

Inhaber: Jörg Eckhardt

Druckfehler + Änderungen vorbehalten

W.o.W. Stuttgart

W.o.W. A - Wien

W.o.W. Würzburg

Versand & Laden

Versand & Laden

Versand

Teckstr. 20
7730 Schwenningen

Leibnizgasse 32
A-1100 Wien

Sprechen Sie mit
Thorsten

Tel: 0 77 20 / 6 23 91

Tel: 02 22 / 6 04 37 66

Tel: 0 60 29 / 71 92

Mo-Fr: 17 - 21 Uhr
Sa: 9 - 14 Uhr

Mo-Fr: 9 - 12 Uhr
15 - 18 Uhr
Sa: 9 - 12 Uhr

Mo-Fr: 15 - 19 Uhr
Sa: 9 - 14 Uhr

Up & Down

Das Grafikwunder Dragons Lair 2 geht an:

Christian Kopp, Mittenaar
Das Stundenglas bekommt:
Udo Böhm-Dores, Rottenburg
Mit Battle Command legt los:

Sören Schönfeld, Geesthacht
Je drei Bögen Disksticker erhalten:

Volker Schapheer, Sevetal
Fabian Haidekker, Leipzig
Oliver Lorek, Kernen

Stromausfall

Das satirische Touristen-nepp gebührt:

Holger Bogdahn, Tutzing
Buck Rogers gewinnt:
Christian Mehlstäuble, München

In oder Out

Je ein scharfes Amiga-Ga-me gewinnen:

Dirk Janßen, Kleve
Stefanie Schubert, Berlin
Jürgen Buschmann, Münster-Handorf

Markus Drecksler, Wien
Michael Jakob, Heusweiler
Lars Metz, Tellingstedt
Ralph Oechle, WN-Bittenfeld

Lars Ripper, Reichelsheim
Josef P. Wurzing, Wien

Tom Tenggara, Esslingen-Zell

Wanted - Wild West

Beginnen wir gleich mit dem Hauptgewinn, das Wochenende bei den Karl-May-Festspielen, sowie einmal Wild West World und Century gewinnt:

Sven Mayer, Valwig
In die Kategorie 2. bis 20. Platz (je einmal Wild West World und Century) fallen:

K. Moyk, Bad Nauheim
Tobias Eichinger, Regen
Patrick Reichert, Reinheim
Dennis Rethage, Kamen
Burak Kurtulus, Lübeck
Alexander Kellner, Eggolsheim

Jerome Albat, Ilmenau
Tobias Reichardt, Duderstadt
Thorsten Mingeback, Elz

Sven Bauer, Erlenbach
Eric Friedmann, Zürich
Sven Stross, Heilbronn

Gunnar Sander, Hattingen
Holger Stark, Sigmaringen
Markus Hege, Maulburg

Sascha Janassek, Hannover
Burkhard Bublitz, Lübeck
Harald Eckle, Bibertal-Bühl

Michael Hoffmann, Düsseldorf

Und ebenfalls nicht leer, sondern mit je 1x Century gehen aus:

Ruhmeshalle

Marc Telgheder, Hameln
O. Thom, Frankfurt
Gordon Wendelborn, Bad Doberan

Martin Kern, Karpshofen
Hans-Josef Nevels, Aachen
Marc Sattelberger, Nürnberg

Kai Sucher, Rosdorf
Andrea Vollmer, Sinzheim
Rouven Syring, Haßloch

Thomas Mehlhorn, Homburg
Stefan Sulzer, Duisburg
Kevin Werdelmann, Bochum

Silvester Ersek, Frankfurt
Sebastian Kappler, Taunusstein-Wehen

Gerhard Lemmermeyer, Unterwilflingen
Michael Möller, Dinklage

Frank Wolber, Köln
Markus Herterich, Hirschaid

Ulrike Förster, Fürth-Stadeln
Stefan Reich, Nürnberg
Karel Kantor, Ketsch

Frank Fees, Bottrop
Timo Gärtner, Lambrecht
Klaus-Dieter Peil, Oberhausen

Detlef Hoffmann, Kindelbrück

Lars Wilke, Zavelstein

Bettina Zirolies, Halle/Westf.

Adrian Kroll, Rheda-Wiedenbrück

Tim Gebhardt, Kierspe
Oliver Beer, Neuss

Derlef Schumann, Regensburg

Marek Zdziebko, Leverkusen

Rainer Mauch, Frittlingen

Dirk Blümer, Düsseldorf
Clemens Agne, Roxheim

Benjamin Drescher, Bremen
Stefan Klemm, Darmstadt

Matthias Sinjen, Schnakenbek

Wolfgang Mollenhauer, Braunschweig

Andreas Michels, Duisburg

Es läuft noch...

die Elvira-Horrorshow, und zwar bis zum 30.3.91. Überlichtschnelle Vampire haben also noch zirka eine Nacht lang Zeit, zu überlegen, welches Gewürz sie nicht riechen können, und uns die richtige Antwort auf einem Kärtchen zu schicken. Wir drücken Euch jedenfalls all unsere Klauen...

"Four Systems Computersoftware"

Telefon: 05 31 / 79 72 91

Autorstraße 23 · 3300 Braunschweig

Fax: 05 31 / 79 82 71

Programmname	Preis	Programmname	Preis	Programmname	Bemerk.	Preis	Programmname	Preis
16 Bit Hit Machine	72,-	Dino Wars	63,-	Micky und der verrückte Zoo		79,-	Team Suzuki	72,-
4 D-Sports Boxing	80,-	Donald und das magische Alphabet	79,-	Mig 29 Fulcrum		109,-	Team Yankee	90,-
4 D-Sports Driving	80,-	Dragon Wars	80,-	Mighty Bombjack		79,-	Teenage Mutant Hero Turtles	79,-
A-10 Tank Killer	99,-	Drakken	90,-	New York Warriors		63,-	The Fool's Errand	90,-
Accolade in Action	90,-	Duck Tales	79,-	Nightshift		63,-	The Powerpack	80,-
Adv. Destroyer Sim. ADS	90,-	Eco Phantoma	80,-	Obitus (mit T-Shirt)		99,-	Tom and the Ghost	80,-
Adv. Tactical Fighter II	80,-	Elvira - Mistress o. t. Dark	90,-	Omicron Conspiracy		79,-	Torvak the Warrior	79,-
Air Supply	40,-	Emlyn Hughes Int. Soccer	79,-	Doops Up		63,-	Tower Fra	90,-
Alpha Waves	79,-	Epidemic	63,-	Operation Stealth		80,-	Track Suit Manager II	80,-
Altered Destiny	79,-	European Soccer Challenge	18,-	Orcas		63,-	Tracon II	109,-
Animation Studio	279,-	European Superleague	72,-	Pang		80,-	Transworld	80,-
B.A.T.	90,-	F-19 Stealth Fighter	90,-	Panza Kick Boxing		90,-	Ultima V	90,-
Badlands	72,-	F-29 Retaliator	79,-	Pick 'n' Pile		80,-	Ultimate Ride	80,-
Batman the Movie	79,-	Fire	80,-	Platinum		72,-	Unendliche Geschichte II	80,-
Battle Command	80,-	First Year Vol. 1	69,-	Powermonger		90,-	Universal Military Sim. II	90,-
Battle Isle	80,-	Full Blast	90,-	Powerslide		72,-	Viking Child II	80,-
Battlestorm	79,-	Gazza II	72,-	Premier Collection II		36,-	Warlord	80,-
Beach Volley	79,-	Geisha	80,-	Quadrel		80,-	Wild West World	109,-
Betrayal	90,-	Gooty u. d. phant. Schnellzug	79,-	Riders of Rohan		79,-	Winter Olympiad	18,-
Big Business	63,-	Great Courts II	80,-	Scenery Disk 12 New England		45,-	Wolfpack	90,-
Bomber Bob	27,-	Halls of Montezuma	80,-	Scrabble Deluxe		63,-	Wonderland (1 MB)	90,-
Botics	59,-	Hard Drivin II	79,-	Second World		63,-	World Champ. Boxing Manager	63,-
Brain Blasters	63,-	Horror Zombies from the Crypt	79,-	Secret of the Monkey Island		109,-	Wrath of Demon	80,-
Buck Rogers	109,-	Hunt for Red October II	80,-	Sim City		90,-	Z-Out	63,-
Cabal	79,-	Invest	69,-	Sim City Terrain Editor		45,-		
Carthage	72,-	Ishido	79,-	Simulcra		72,-		
Celica GT Rally	72,-	Jupiter	80,-	Soccer Mania		72,-		
Century	72,-	Jupiter's Master Drive	80,-	Special Pack 1		45,-		
Challengers	90,-	Klax	59,-	Special Pack 2		45,-		
Chessmaster 2100	90,-	Knights of Legend	90,-	Special Pack 3		45,-		
Chuck Yeager's AFT V 2.0	80,-	Lemmings	72,-	Special Pack 8		45,-		
Codename Iceman	119,-	Line of Fire	72,-	Special Pack 9		45,-		
Colorado	27,-	Loopz	63,-	Speedboat Assassins		18,-		
Corporation Mission Disk Vol. 1	45,-	Lupo Alberto	80,-	Sporting Gold from Epyx		72,-		
Creature	63,-	M-1 Tank Platoon	90,-	Star Control		79,-		
Crime does not pay	79,-	M.U.D.S.	80,-	Starlord		80,-		
Damocles Mission Disk 1	30,-	Masterblazer	80,-	Super Off Road Racer		80,-		
Deluxe Paint III	249,-	Match Pairs	63,-	Super Skweek		63,-		
Design 3D	229,-	Maupiti Island	80,-	Supremacy		90,-		
Dick Tracy	79,-	Mean Streets	79,-	Sword of Samurai		90,-		

Sie können telefonisch unter 05 31 / 79 72 91 (Anrufbeantworter), per Post oder über unsere Telefaxnummer 05 31 / 79 82 71 bestellen. Die Ware wird dann entweder per Nachnahme (+ 7,- DM) oder Vorkasse (+ 5,- DM) verschickt. Die Zahlungsart und den Computertyp bitte bei der Bestellung angeben. Ab 140,- DM Bestellwert ist der Versand kostenfrei. Natürlich haben wir auch einen Gesamtkatalog für Sie bereit, der ständig aktualisiert wird und auch andere Produkte außer Amiga enthält.

The Hunt for Red October

Nein, das ist kein Irrtum: 1987 gab's auch schon mal ein Game namens „Jagd auf Roter Oktober“. Aber während damals die Simulationsfans bedient wurden, hat Grandslam anlässlich des Kinofilms jetzt ein Actionspiel über die Flucht des russischen Atom-U-Boots nachgeliefert.

Dies dürfte wahrscheinlich das einzige U-Boot-Spiel sein, das nicht unter Wasser, sondern ganz gegen alle maritimen Gewohnheiten mitten in der Luft beginnt. Als erstes muß man nämlich den amerikanischen Helden Jack Ryan von einem Hubschrauber abseilen. Nach diesem luftigen (und spielerisch ebenso unergiebigem wie kurzen) Einstieg geht's im zweiten Level dann mit altvertrauter Seemannskost weiter: Der Spieler soll die Roter Oktober von links nach rechts über den Screen steuern und dabei auf alles ballern, was auch nur entfernt an einen Gegner erinnert. Oben schwimmen Eisberge, unten ragen gefährliche Felszacken vom Meeresgrund empor, dazwischen tummeln sich feindliche U-Boote, ferngelenkte Raketen und Extrasymbole für mehr/bessere Waffen, Schutzschilder etc.. Am besten läßt sich dieser Abschnitt als eine Art „Unterwasser-R-Type“ charakterisieren. Man hat hier übrigens die Wahl zwischen zwei Steuerungsmodi, wovon der eine ein bißchen schneller, der andere langsamer, aber dafür präziser arbeitet. Im dritten Level ist wieder etwas mehr Feingefühl gefragt, ein Miniatur-U-Boot muß an die Roter Oktober andockt werden. Ist dies geschafft, darf man sich ein Duell mit der sowjetischen Flotte liefern, die natürlich alles einsetzt, was sich die ruhmreichen sozialistischen Ingenieure so an moderner Waffentechnik ausgedacht haben – noch gefährlichere Zielsuchraketen, Wasserbomben und so weiter. Im letzten Abschnitt erwartet den Seemann schließlich noch eine besondere Über-

raschung, über die hier aber fairerweise nichts verraten werden soll.

The Hunt for Red October ist ein routiniertes Actionspielchen, das allerdings in keinem Punkt wirklich hundertprozentig überzeugen

kann. Die Musik ist wunderbar atmosphärisch, die Effekte sind dafür umso trockener. Bei der Grafik sieht's genauso aus: ein beeindruckender Zomeffekt im ersten Level, astreines Scrolling in den Ballerse-

quenzen, aber die verschiedenen (Zwischen-) Kartenscreens lassen sich bestenfalls als „übersichtlich“ bezeichnen. Dasselbe gilt auch für die Steuerung, sie ist ziemlich gewöhnungsbedürftig und hat so ihre Macken, aber richtig schlecht ist sie auf der anderen Seite auch wieder nicht. Wen wundert's da, daß die Anleitung zwar lobenswerterweise in Deutsch geschrieben ist, es darin aber von Fehlern nur so wimmelt? Alles in allem also viel Mittelmaß ohne nennenswerte Höhen und Tiefen. Zum Schluß sei noch der Hinweis gestattet, daß nur sturmerprobte Kapitanos auf der Roter Oktober anheuern sollten, denn unerfahrene Schiffsjungen dürften hier wegen des knackigen Schwierigkeitsgrades sehr schnell ein feuchtes Grab finden... (mm)



Ein Hauch von „R-Type“...



The Hunt for Red October

Grafik:	64%
Sound:	69%
Handhabung:	59%
Spielidee:	50%
Dauerspaß:	56%
Preis/Leistung:	57%
Red. Urteil:	56%
Für Experten	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: Grandslam	
Bezug: Leisuresoft	

Spezialität: Sehr merkwürdig: In die Highscoreliste kommt man selbst mit 10.000 Punkten nicht rein, obwohl nur 100 erforderlich wären!

CYBERCON 3

Was ist eigentlich das definitive 3D-Vektorgrafik-Game? Vielleicht „Carrier Command“? Oder der gute alte „Starglider II“? Alles Schnee von vorgestern – die Jungs von Assembly Line haben eindrucksvoll bewiesen, daß es noch ein ganzes Stück definitiver geht ...!

**Der Amiga Joker meint:
Cybercon III ist zur Zeit das ultimative 3D-Adventure!**

Sicher, von den Programmierern solcher Hits wie „Pipe Mania“ oder „Interphase“ darf man schon ein bißchen was erwarten, aber was die Truppe hier im Auftrag von U.S. Gold abgeliefert hat, setzt wirklich und wahrhaftig neue Maßstäbe: In Cybercon III wollen rund 400 Räume erkundet werden (die sich auch tatsächlich alle voneinander unterscheiden!), 140 Gegenstände liegen darin verstreut, dann gibt es natürlich zahllose Gegner und Rätsel, eine Unmenge an gesampeltem Sound und – ach, man weiß gar nicht so recht, wo man mit dem Beschreiben anfangen soll! Naja, am besten, wir knöpfen uns als erstes mal die Story vor:

Cybercon III hat nichts mit einem dritten Teil oder so zu tun, sondern ist der Name eines Ultrasuperduper-Computers. Der Maschine war ursprünglich die Aufgabe zugeordnet, durch die Kontrolle sämtlicher Waffenvorräte der Erde einen dauerhaften Frieden zu sichern. Aber erstens kommt es anders, und zweitens als man denkt: Irgendwo in diesem hypermodernen Hightech-Kasten war leider eine Schraube locker – das Superding drehte plötzlich durch, ja es entwickelte sogar einen richtiggehenden Verfolgungswahn und machte sich daran, die Menschheit zu vernichten. Schöner Beschützer, kann man da nur sagen ... Es kommt, wie's kommen muß, einige Jahrzehnte später ist die Menschheit auf eine Handvoll Überlebender zusammengeschrumpft, die sich in abgelegene Regionen außerhalb der Reichweite der Cybercon-Sensoren gedrückt hat. Und was machen die da? Sie wählen einen Freiwilligen aus, der (selbstverständlich bestens ausgerü-

stet mit Schutzanzug und sonstigem Überlebens-Equipment) in das Allerheiligste eindringen und dem fehlgeleiteten Elektronenhirn den finalen Rettungsschuß verpassen soll. Eine ebenso verdienstvolle wie schwierige Aufgabe, denn jetzt kommen natürlich die eingangs erwähnten 400 Räume ins Spiel: Die muß unser Einzelkämpfer erforschen und dabei die vier Teile des Masterkeys finden, der ihm den Zugang zum Cyberconschen Stammhirn ermöglicht. So ganz nebenbei darf er sich auch noch mit allerlei automatischen Abwehrrobotern herumschlagen, komplizierteste Rätsel lösen und diverse Objekte einsammeln. Zu allem Überfluß hat Onkel Cybercon eine ganz besonders fiese Geheimwaffe in petto: Tief im Inneren seines Schutzbunkers wandelt ein direkt von ihm kontrollierter Droid durch die Gänge, der „Annihilator“. Diese mysteriöse Gestalt ist tausendmal intelligenter als ein Mensch und hat nur eine Aufgabe – jeden Eindringling aufzuspüren und sogleich zu vernichten!

Der Cybercon-Komplex macht auch im Spiel selbst einen höchst imposanten Eindruck: Er besteht aus gigantischen Hallen, tiefen Aufzugschächten und vielstöckigen Türmen, die durch Laufgänge miteinander verbunden sind. Manche der Ansichten wirken derart realistisch, daß einem davon richtig schwindlig wird! Apropos Realismus: Alle zu sehenden Gegenstände liegen nicht bloß zur Zierde herum, sondern sind auch tatsächlich benutzbar. Eine spezielle Rolle fällt dabei dem „Sonic Key“ zu, mit dessen Hilfe sich Aufzüge, Brücken und andere Objekte (nach einem Symbol-System) aktivieren lassen. Der Schutzanzug wiederum entpuppt sich bei näherem Hinschauen als multifunktionales Verteidigungsinstrument – unter anderem enthält er Feind-Sensoren, Waffen und eine Einrichtung zur Selbstrepa-

ratur, falls er beschädigt werden sollte. Die herumdüsenden Abwehrroboter arbeiten (mit Ausnahme des Annihilators) alle automatisch; die Auswahl reicht von ziemlich primitiven Modellen, die nur auf fremde Bewegungen reagieren (den „Cyberwheels“) bis hin zu ausgesprochen schlaun Exemplaren, die Eindringlinge selbständig suchen und verfolgen (den „Engelsrobotern“). Wenn man sie besiegt, hinterlassen sie zum Dank nützliche Extras, wie Zusatzenergie, „Force Field Generatoren“ und Schlüsselteile.

Es gäbe noch viel mehr über dieses Game zu erzählen, z.B. gibt es raffinierte Überwachungskameras, mit denen sich das Geschehen an anderen Stellen des Cybercon-Komplexes beobachten läßt und noch etliche Feinheiten mehr. Aber Ihr habt wohl ohnehin längst gemerkt, daß Cybercon III eines der faszinierendsten 3D-Adventures ist, die jemals das fahle Licht eines Computerbildschirms erblickt haben! Die Grafik ist überwältigend realistisch – man kann sich so richtig schon in dem verwirrenden Geflecht von Gängen, Türmen und Hallen verlieren. Darüberhinaus paßt die hervorragende Sounduntermalung jederzeit zum Geschehen, und auch die Steuerung läßt kaum Wünsche offen. Der Clou aber sind die geschickt verteilten Knobel- und Ballerlemente – sie sorgen nämlich dafür, daß die Motivation eine kleine Ewigkeit auf Hochtouren läuft!

Wer also auf komplexe Spiele mit spannungsgeladener Atmosphäre steht (und wer tut das nicht?), der liegt bei Cybercon III goldrichtig. Hier warten tolle Grafiken, hervorragender Sound und schier endloser Spielspaß. Anders gesagt: Hier wartet ein echtes Meisterwerk! (Kate Dixon)



Cybercon III

Grafik:	84%
Sound:	85%
Handhabung:	89%
Spielidee:	81%
Dauerspaß:	92%
Preis/Leistung:	88%
Red. Urteil:	89%
Variabel	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: U.S. Gold	
Bezug: Korona Soft	



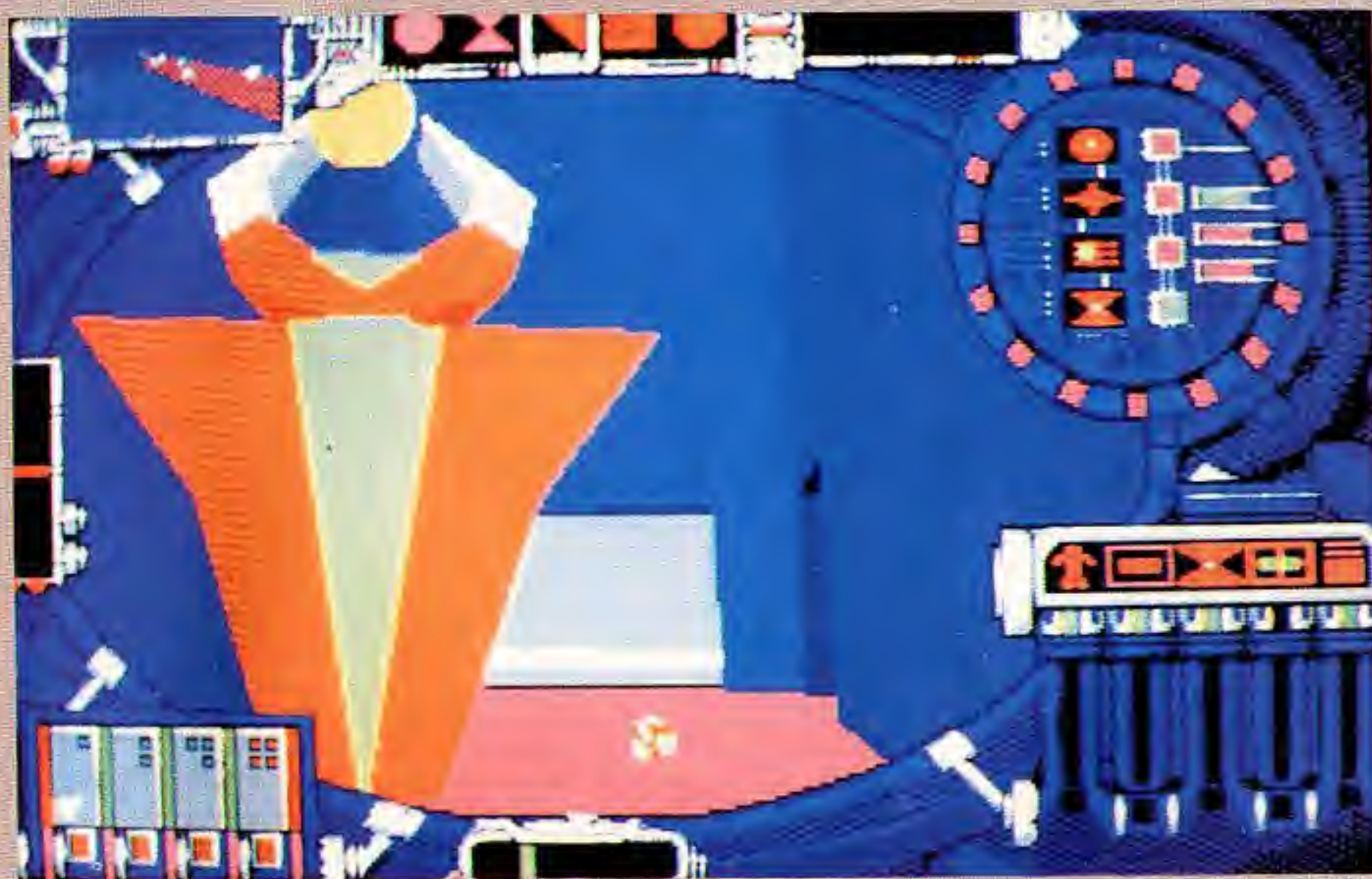
Spezialität: Deutsche Anleitung, Spielstände können selbstverständlich abgesaved werden.



Verwirrende Gänge...



Wo geht's bitte zur Schaltzentrale?



Rätselhafte Objekte...

Riesige Hallen...

Cyberxion

Steinchen-Tüfteleien sind ja nun wahrlich nichts Neues mehr – daß ein bekannter PD-Anbieter wie Rainer Wolf jetzt ein solches Game als Vollpreis-Soft herausbringt, allerdings schon...

Das Prinzip ist einfach: Verschiedenartige Klötzchen können seitwärts verschoben werden, fallen aber nach unten, wenn sie nicht durch Plattformen oder andere Klötzchen daran gehindert werden (und da bleiben sie auch). Berühren sich zwei oder mehr gleiche Steine mit ihren Seitenflächen, so verschwinden sie. Das ist natürlich auch der Sinn der Übung, der Screen soll in einer begrenzten Zeitspanne leergeräumt werden. Hat man sich in der Eile verfummt, dürfen eventuell übriggebliebene „Einzelstücke“ durch Bomben zerstört werden – diese Rettung ist jedoch nur dreimal erlaubt. Wer sich einen Level verbaut hat, aber über genügend Zeit verfügt, kann noch einmal neu beginnen, doch sollte auch diese Option nicht überstrapaziert werden, denn sie funktioniert insgesamt nur zweimal.

An die technische Umsetzung der digitalen Verschieberei darf man keine übermäßigen Erwartungen stellen: Das Auge hat sich mit schlichter Zweck-Grafik zu begnügen, das Ohr wird mit den paar FX auch nicht ge-

rade verwöhnt, und die empfindsamen Fingerspitzen müssen sich an eine etwas ungenaue Joysticksteuerung gewöhnen. Die Probleme sind zwar schön knifflig, allerdings könnte sich der Schwierigkeitsgrad etwas kontinuierlicher steigern. Das sehr ähnliche „Puzznic“ macht da einen wesentlich ausgereifteren Eindruck, aber was soll's? Anschauen kann ja nicht schaden... (jn)



Cyberxion

Grafik:	38%
Sound:	30%
Handhabung:	59%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	58%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 59,- DM	
Hersteller: Rainer Wolf Software	
Bezug: Rainer Wolf Software	
Spezialität: Über 100 Level mit Paßwort-System, Highscores werden gespeichert, Vier-Spieler-Option (nacheinander, versteht sich).	

Und wieder zwei weniger...



Raritätensammler aufgepaßt: Wo Byte Back hinbeißt, da bleibt kein User-Auge trocken! Bei den Produkten des englischen Billiglabels kann man sich fast sicher sein, daß man zu einem vergleichsweise günstigen Preis ein konkurrenzlos schlechtes Spiel erwirbt...

Auch Locomotion ist ganz der Tradition des Hauses verhaftet: Auf dem zweigeteilten Screen ist oben eine Gleisanlage aus der Vogelperspektive zu sehen, unten dasselbe nochmal, aber diesmal in der Seitenansicht. Unsere Aufgabe besteht nun darin, eine kleine Dampflok heil ans Ziel zu bringen, indem wir sie mit dem Joystick von links nach rechts über den Bildschirm steuern. Während der Fahrt begegnet man anderen Loks, Panzern (!) und Güterwaggons, denen es auszuweichen gilt; feindliche Flugzeuge können mit gut gezielten Dampfwölkchen erledigt werden. Nach jedem Level kommt eine Bonusstange, in der man ebenfalls Flieger per Dampfwolke vom Himmel holen muß – einziger Unterschied: es gibt keine störende Hintergrundgrafik...

Nicht nur das Spielprinzip ist megasimpel ausgefallen, auch alle übrigen Leistungsmerkmale des Games lassen an Schlichtheit nichts zu wünschen übrig. Wer das erste Bild gesehen hat, kennt bereits neunzig Prozent der

Pffff!

gesamten Grafik, und wer die ersten drei Soundeffekte gehört hat, ist auf die restlichen zwei bestimmt nicht mehr neugierig. Steuerungstechnisch kann man bei Schienenfahrzeugen gottlob nicht viel verkehrt machen, programmiertechnisch leider schon: Die Gegner tauchen manchmal aus dem Nichts auf oder verschwinden auf ebenso geheimnisvolle Weise; zudem strotzte unser Testexemplar vor Grafikfehlern. Wie schon gesagt: Für Sammler von Kuriositäten ist Locomotion ein absolutes Muß! (od)



Locomotion

Grafik:	31%
Sound:	26%
Handhabung:	55%
Spielidee:	33%
Dauerspaß:	15%
Preis/Leistung:	22%
Red. Urteil:	18%
Für Anfänger	
Preis: ca. 29,- DM	
Hersteller: Byte Back	
Bezug: Leisuresoft	

Spezialität: Highscores werden nicht gesaved, 28zeilige englische Anleitung.

Locomotion

AMICA
JOKER

MILLENNIUM PRESENTS

MOONSHINE *Racers*

JOIN IKE & BILLY-JOE IN THIS ACTION PACKED CHASE THRILLER

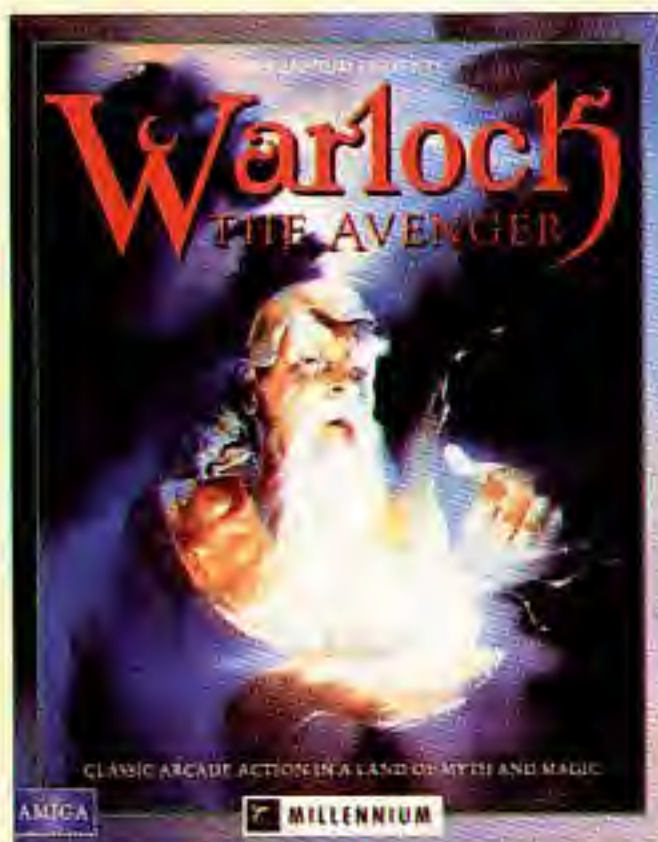


 **MILLENNIUM**

Ike und Billy-Joe sind zwei Jungs aus den Südstaaten Amerikas, die sich nebenbei ein paar extra Kröten verdienen, indem sie für den alten Tucker illegalen Whiskey liefern. Aber sie haben nicht mit dem Fetten Sam gerechnet, dem Sheriff, der alles daran setzt, um die Beiden ins Kirtchen zu bringen.

- Stattet Euren Ofen mit Turbos, Superladern und neuen Pneus aus!
- Überholt Eure Rivalen und schaltet auf "Mondschein", um die andern Typen abzuhängen.
- Studiert die Karte, um Straßensperren und Radarfallen aus dem Weg zu gehen.
- Schaltet Euch auf Sheriff Sams Wellenlänge ein, um abzuhören, was er im Schilde führt.
- Genießt diese rasant rollende Renn-Action in den großen Weiten von Tennessee!

Amiga
Atari ST and STE
IBM PC



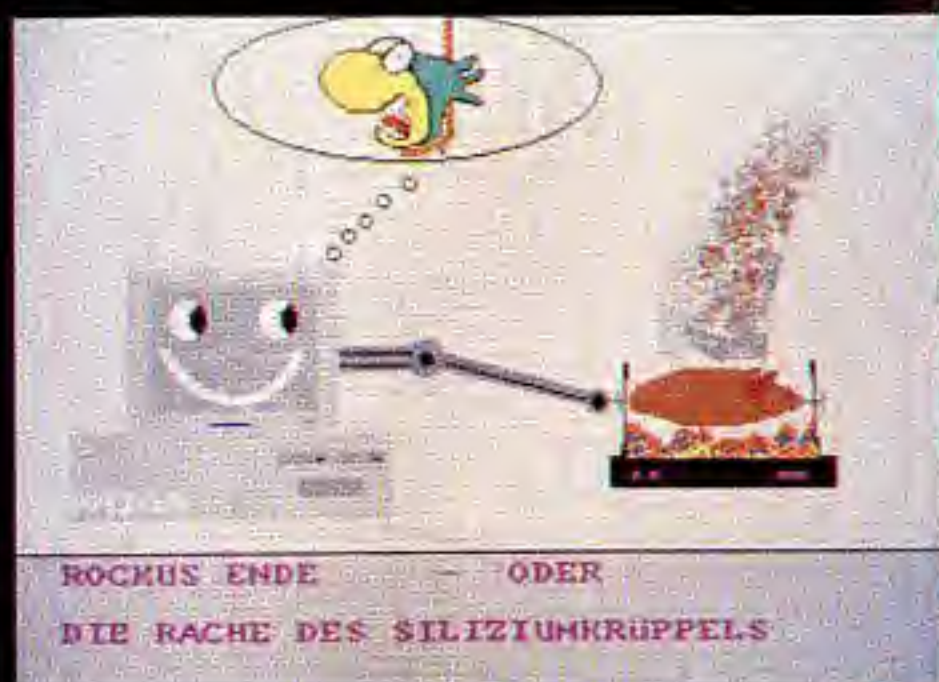
Horror Zombies from the Crypt

Amiga
Atari ST and STE
IBM PC

Warlock the Avenger

Amiga
Atari ST and STE
C64 disk and cassette

Inzwischen ist es schon eine liebgewonnene Tradition, daß die Galerie im Doppelpack daherkommt – angesichts der ständig steigenden Zahl von Einsendungen kämen wir sonst mit dem Abdrucken ja auch kaum noch nach! Alsdann, Bühne frei für die heutige Kunstvorstellung...



Christian Niebur aus Reutlingen hat der Rockus-Comic im Februarheft anscheinend keine Ruhe gelassen...



Udo Drüke aus Norden hat's mit seinen „Robotkäfern“ zum dritten Mal in unsere Galerie geschafft – Rekord!

RAMBO 7



„Rambo 7“ von Oliver Bernt aus Hamburg – ziemlich zart gebaut der Knabe, findet Ihr nicht auch?



Wo kriegt Franky Master aus Frankfurt bloß die Modelle für seine Bilder her?

Und wieder mal...

...heißt es, alle Schubladen, Kommoden und Wandschränke nach verborgenen Kunstschätzen zu durchsuchen und selbige postwen-

dend an uns zu schicken. Denn wenn die Zukunft auch ungewiß ist, soviel steht schon mal fest: Auch im nächsten Monat wird es selbstverständlich eine Joker Galerie geben! Damit

vielleicht auch Dein Bild / Comic / Gedicht / Roman dabei ist, wenn es wieder darum geht, die Augen der Leser mit Selbstgestricktem zu erfreuen, solltest Du Dein Werk (möglichst noch

gestern!) an folgende Adresse senden:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

„Sehr geehrter Leser! Sie sind soeben im Begriff, sich die einzig ernstzunehmende Seite des gesamten Jokers zu Gemüte zu führen. Insbesondere unter Berücksichtigung der Tatsache, daß wir den Monat April schreiben...“

Lesercharts



1. (1) PIRATES!
2. (3) POWER-MONGER
3. (2) KICK OFF 2
4. (10) SECRET OF MONKEY ISLAND
5. (6) SIM CITY
6. (7) LOOM
7. (4) INDIANA JONES (ADV.)
8. (5) NORTH & SOUTH
9. (8) POPULOUS
10. (-) ELVIRA

Verkaufscharts



1. (5) F-19 STEALTH FIGHTER
2. (-) LEMMINGS
3. (-) GREAT COURTS 2
4. (1) TRANSWORLD
5. (3) POWERMONGER
6. (-) MIG-29 FULCRUM
7. (2) MI TANK PLATOON
8. (4) ELVIRA
9. (-) TEAM YANKEE
10. (-) SECRET OF MONKEY ISLAND

Sorry, die restlichen 84 Zeilen der Einleitung unseres Gastdozenten Herrn Prof. Dr. Zirnbrösel mußten wir leider aus Platzgründen unter den Tisch fallen lassen. Aber das Wesentliche ist ja auch schon gesagt, deshalb also nun zu den harten Tatsachen: Völlig unakade-

Redaktionscharts



1. RAILROAD TYCOON
2. JONATHAN
3. CHUCK ROCK
4. CYBERCON III
5. SWIV
6. BANE OF THE COSMIC FORGE
7. ANTARES
8. 'NAM
9. BACK TO THE FUTURE III
10. SKI OR DIE

Redaktions-Flops

1. FRUIT MACHINE
2. ORBIT 2000
3. LOCOMOTION
4. THINK TWICE
5. BACKGAMMON

Leser-Flops

1. PROSOCCER 2190
2. DAS HAUS
3. DAS MAGAZIN
4. MATCH PAIRS
5. NUCLEAR WAR

UP

misch und mit Strichliste haben wir wieder getreulich Eure Tops und Hopps notiert, die üblichen Wetten abgeschlossen und jeden Morgen die allerneueste Entwicklung mit banger Spannung verfolgt. Wird „Pirates!“ den Ehrenplatz halten können? Dann muß Oskar nämlich 'n Bier ausgeben...

Na also, Ossi darf löhnen. „Powermonger“ steht in Euren Charts mittlerweile fast ganz oben, „Populous“ dagegen fast ganz unten. Wieder einmal bewahrheitet sich, was bereits unsere Großeltern wußten: Es braucht schon ein Bullfrog-Game, um ein Bullfrog-Game zu stürzen! Ansonsten hat „Monkey Island“ noch einen verdienten Sprung nach oben gemacht, und „Elvira“ klopft ganz zaghaft an die Kellertür.

Bei den Leser-Flops seid Ihr wohl zornig gewesen, daß „Prosoccer“ das letzte Mal nicht dabei war, jedenfalls habt Ihr's diesen Monat gleich an die Spitze der Shitparade katapultiert. Rührend, soviel Treue. Desweiteren zählt nun auch „Match Pairs“ höchst offiziell zum beliebtesten Software-Müll – Glückwunsch allseits!

In den Verkaufscharts ist ein heftiges Frühjahrslüftchen tätig gewesen – kein Stein liegt mehr auf dem anderen!

Und die Hälfte der Titel ist sowieso neu: Ganz besonders fallen da die Lemmings und „Great Courts II“ ins Auge; verdientermaßen, wie wir meinen. Was unsere eigenen Lieblinge und Brechmittel angeht, wollen wir uns (bescheiden wie wir sind) eines Kommentars enthalten, um Euch ein ganz unbeeinflusstes Studium zu ermöglichen...

Kommen wir zum gemütlichen Teil: Es werden verlost

1 x Harpoon

1 x Team Suzuki

1 x Masterblazer

und außerdem drei chice Sammelordner. Natürlich müßt Ihr dafür auch etwas tun – schreibt uns Eure persönlichen Hits und Flops auf einer Postkarte! Absender, Gewinnwunsch und Adresse nicht vergessen, letztere lautet:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

DOWN

ROCKUS



In der Spielhalle sorgte Segas Rennspektakel für erhebliches

Aufsehen:
Supergrafik
gepaart mit
enormem Tempo
war angesagt.
Keine einfache
Aufgabe,
das Teil
ordentlich für

den Amiga umzusetzen – U.S. Gold hat es trotzdem geschafft!



Der Amiga Joker meint:
Schnell – schneller – Super Monaco Grand Prix!

Wie nicht anders zu vermuten, dreht sich hier alles um das berühmte Formel 1 Rennen im ebenso berühmten Fürstentum. Daher gibt's bei der „Handlung“ auch kaum Überraschungen: Zunächst darf man sich zwischen Joystick und Maus entscheiden (plus deren jeweilige Sensitivität), dann macht man sich über das Getriebe her (Automatik, Viergang, Siebengang), wodurch gleichzeitig die PS-Stärke des Motors festgelegt wird – wer viel schaltet, kriegt auch mehr Pferdchen. Anschließend dreht man einsam seine Qualifikationsrunde, und schon steht man vor der Startampel. Natürlich genau auf dem Platz, den man in der Quali herausfahren konnte... Auf den diversen Strecken geht's dann recht realistisch zu: Ein einziger Crash genügt, um aus Bahn, Spiel und Rennen zu fliegen! Weniger

wirklichkeitsnah ist, daß der Computer eine (wechselnde) „Mindestposition“ vorgibt, die es wenigstens zu halten gilt – wer das nicht schafft, darf sich ebenfalls vom aktuellen Geschehen verabschieden. Realismus hin oder her, für Spannung sorgt das Feature allemal! Ansonsten herrschen richtig professionelle Verhältnisse: alle wichtigen Zeiten und die momentane Position werden eingeblendet, dazu stehen Tacho, Drehzahlmesser und ein überbreiter Rückspiegel zur Verfügung. Irgendwelche netten Extras wie Zeitlupenwiederholungen oder verschiedene (Kamera-) Ansichten sucht man zwar vergeblich, aber das, worauf es letztlich ankommt, wird in vorbildlicher Weise geboten: Die Computergegner schenken einem nichts, das Lenken und Schalten klappt vorzüglich, und vor allem ist das Game schnell, ja sogar wahnsinnig schnell! Tja, es zahlt sich eben aus, mit Konvertierungen erfahrene Leute zu beauftragen, und

mit dem ZZKJ-Team hat U.S. Gold einen echten Glücksgriff getan – schließlich haben die Jungs schon bei „Super Hang On“ und „Power Drift“ gezeigt, was sie können. Aber zurück zum eigentlichen Thema: Die Grafik ist nicht nur flott, sondern auch hübsch anzusehen, vom Tunnel bis zum Meeresausblick ist alles vorhanden; unterschiedliche Witterungsverhältnisse inklusive. Die Detailfreude ist beeindruckend, der Zomeffekt geradezu fantastisch, und auch die diversen Zwischen-, Karten- und Game Over-Screens sind recht ansprechend ausgefallen. Der Sound kommt dagegen etwas hausbacken daher; die üblichen Effekte halt und ein paar unaufdringlich dahindüdelnde Musikstücke. Super Monaco Grand Prix bietet also gehobenen Standard – aber letztlich eben doch nur Standard. Es gibt keinen Zwei-Spieler-Modus, man darf sein Auto nicht aufrüsten, ja, noch nicht einmal Boxenstops oder Rei-

fenwechsel sind möglich. Schade, denn mit ein paar Optionen mehr wäre die Motivation auf lange Zeit gesichert gewesen. Was bleibt, ist ein überdurchschnittliches Rennspielchen, an dem zumindest Leute mit Benzin im Blut viel Freude haben dürften. (mm)



Super Monaco Grand Prix

Grafik:	86%
Sound:	61%
Handhabung:	79%
Spielidee:	34%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	71%
Red. Urteil:	75%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 79,- DM	
Hersteller: U.S. Gold	
Bezug: Korona Soft	

Spezialität: Deutsche Anleitung, Highscoreliste mit Fahrzeiten.



Railroad Tycoon

Seit „Pirates!“ haben wir nicht mehr so sehnsüchtig auf eine Amiga-Umsetzung gewartet – jetzt hatten die Konvertierungsgötter ein Einsehen und ließen Sid Meiers Digi-Lok endlich auf unserer „Freundin“ vorfahren!

Der Amiga Joker meint:
Railroad Tycoon – auch am Amiga
schon jetzt eine Legende!

Ein Problem bei dieser Mischung aus „Sim City“, Modelleisenbahn, Handels- und Wirtschaftssimulation ist, daß sich die Sache in der Beschreibung wesentlich trockener anhört, als sie tatsächlich ist. Im Prinzip geht es hier „nur“ darum, ein möglichst großes Schienen-Imperium aufzubauen, wobei neben den technischen vor allem auch die wirtschaftlichen Gesichtspunkte bedacht sein wollen. In ver-

Fast wie Sim City...



einen bescheidenen Gewinn erzielt, sollte man sein Bares gleich in zusätzliche Strecken, Stationen, Züge, usw. investieren. Dabei ist allerdings eine gehörige Portion Flexibilität von Nöten, denn die Zeit bleibt hier nicht stehen, und im Lauf der Jahre ändern sich natürlich auch die Bedürfnisse... Weil dieses Programm wesentlich mehr Einstellmöglichkeiten und Optionen enthält als sich hier aufzählen läßt, wollen wir uns auf ein paar der wichtigsten Features beschränken: Es gibt vier verschiedene Gebiete bzw. Startepochen (Großbritannien 1828, Europa 1900 und zwei in Amerika um 1830 oder 1866), sowie vier Schwierigkeitsgrade, man kann sich einen Streckenplan in allen nur denkbaren Farben und Formen erstellen lassen, ein Tagebuch führen oder seinen Makler anrufen, um Aktien zu kaufen. Wer

schiedenen Landkartenmodi (mit Zoom-Funktion) kann man seinen Bautrieb nach Herzenslust ausleben und Bahnhöfe, Industrieanlagen, Weingüter, Tunnel, Brücken und natürlich kilometerlange Gleisstrecken errichten. Dabei müssen tausenderlei Dinge berücksichtigt werden, beispielsweise, ob man in gebirgigen Gegenden lieber mit Kurven, Tunneln oder Brücken arbeitet (am besten erstmal einen Ingenieur zur Geländeerforschung hinschicken...).

Bis hierher wär's ja einfach nur eine Art „Sim City“ für Eisenbahner, aber die richtigen Feinheiten kommen schließlich erst! So macht es beispielsweise wenig Sinn, einen Personenzug mit zehn Waggons zwischen Hinter- und Vordertupfing verkehren zu las-

sen – oder gar einen Güterzug! Hat man hingegen die Gesetze der freien Marktwirtschaft beachtet und endlich





mit einer Lok einen neuen Geschwindigkeitsrekord aufstellt, darf bei Champagner eine zünftige Taufe veranstalten, auf der anderen Seite kann man bei einem Zugunglück finanziell einen bösen Einbruch erleben. Außerdem wird dem Eisenbahner (ähnlich wie bei „Pirates“) am Ende einer Sitzung ein Rang zugeordnet; die Liste reicht vom Schornsteinfeger bis zum Präsidenten. Bei alledem darf und soll man aber die drei Computergegner nicht vergessen, mit denen man herrliche Preiskriege führen kann, und die, sofern man die höchste Schwierigkeitsstufe wählt, kein Mittel unversucht lassen, um einen zu ruinieren!

Bei so einem Prachtstück von Spiel sieht man schon mal darüber hinweg, daß die Grafik nicht gerade sensationell ist (praktisch 1:1 zur PC-Version), und der Sound keinesfalls ein orchestrales Erlebnis. Gesteuert wird mit Maus (über Pulldown-Menüs) und Tastatur; das klappt auch vorzüglich, noch besser wäre es freilich gewesen, sämtliche Funktionen auf den kleinen Nager zu legen. Ein weiterer Kritikpunkt ist das Fehlen einer Mehr-Spieler-Option: Die Computergegner agieren zwar excellent, aber menschliche Widersacher sind halt doch die größere Herausforderung. Nichtsdestotrotz ist Railroad Tycoon

ein echter Meilenstein – in Sachen Komplexität, Spielspaß und Suchtfaktor steht es Klassikern wie „Pirates!“, „Sim City“ oder „Populous“ um keinen Millimeter nach. Wer nicht ausschließlich auf Ballerspiele fixiert ist, muß hier einfach zuschlagen! (mm)



Railroad Tycoon

Grafik:	68%
Sound:	59%
Handhabung:	85%
Spielidee:	92%
Dauerspaß:	94%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	90%

Variabel

Preis: ca. 99,- DM

Hersteller: Microprose

Bezug: Korona Soft



Spezialität: 1MB erforderlich, zwei Disks (die man gelegentlich wechseln muß), Save-Option. Deutsche Anleitung mit über 180 Seiten.

LUPO ALBERTO

Der brandneue Comic von Lupo Alberto ist da! Greif zu!



- ★ Führen Sie Lupo Alberto und Marta auf die Suche nach Ihrer verlorenen Liebe!
- ★ Viel Action für 1 bis 2 Spieler in diesem wahnsinnigen Plattformspiel.
- ★ 180 Screens randvoll mit comicartigen Grafiken, lustigen Charakteren, Extras und vielen Überraschungen.
- ★ C64 Kassette / Diskette, AMIGA

RUSHWARE Microhandels-Gesellschaft mbH
Bruchweg 126 - 132 - D-40444 Kaarst 2 - Telefon 02101/6070
Mitvertrieb: (A) Karasoft, Darius (CH) Thal AG

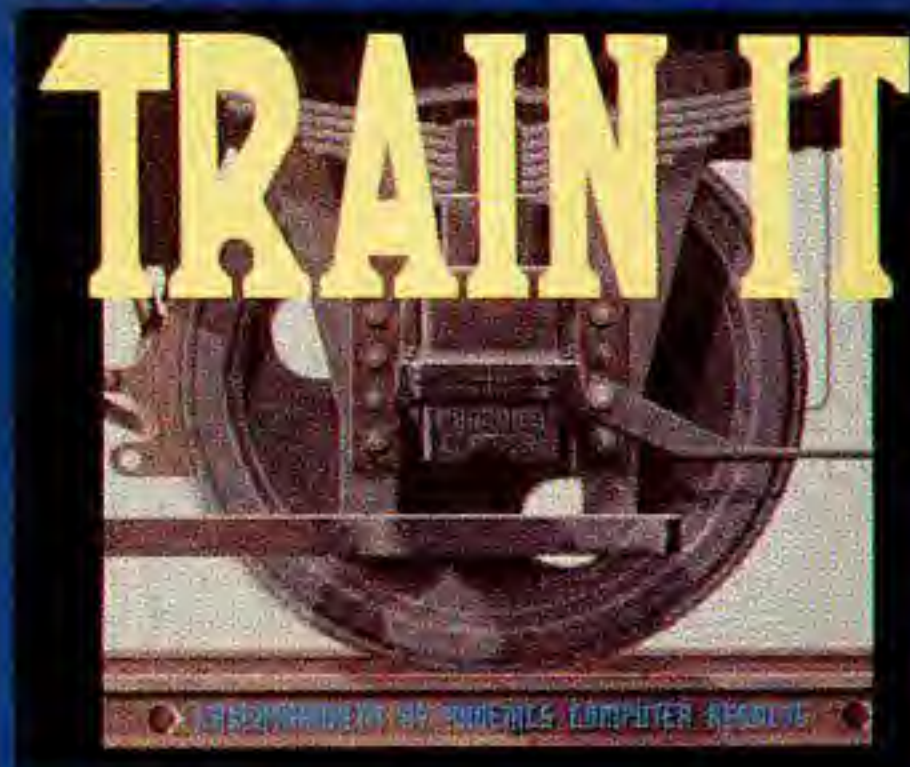


THE VIDEO GAME

Nur das optische Ergebnis zählt!

Ein Gespräch mit
Chris Földing-Hornschuh

Seine Grafiken zählen zum Feinsten, was man auf Amiga-Monitoren finden kann, die Stories seiner Artventures haben Bestseller-Qualitäten – Chris ist ein echtes Allroundtalent! Wir wollten von ihm wissen, was er macht, wie er's macht, und warum er's macht...



Wenn uns ein Mann wie Chris Földing-Hornschuh in der Redaktion besucht, um top-exklusiv sein neuestes Game zu präsentieren, kann man ihn natürlich nicht ziehen lassen, ohne ein paar Fragen zu stellen. Und wenn er dann noch allererste Bilder und Infos zu seinem nächsten Projekt daläßt, schon überhaupt!

AJ: Chris, seit „Holiday Maker“ hast Du mit PM-Entertainment praktisch nur Hits abgeliefert, da drängt sich natürlich die Frage auf, warum „Jonathan“ jetzt unter dem Label Phoenix veröffentlicht wird.

CF: Nun, mein Kollege Markus Frisch wird PM-Entertainment weiterführen, für mich war es einfach mal wieder an der Zeit, etwas Neues anzufangen. Übrigens arbeite ich mit Markus auch jetzt noch gelegentlich zusammen.

AJ: Aber Du bleibst uns Amiganern doch erhalten – oder hast Du etwa vor, zu den Konsolen abzuwandern?

CF: Nein, da habe ich auch gar kein Angebot. Grundsätzlich bin ich aber nicht gegen Konsolen, würde jedoch immer den Amiga vorziehen.

AJ: Bleiben wir noch einen Moment bei „Jonathan“. Die Bilder sehen hier ja alle so aus, als wären sie digitalisiert

– ein Effekt, den andere Computergrafiker tunlichst vermeiden. Hast Du es Dir da etwa nur leicht gemacht?

CF: Nein, nein, das genaue Gegenteil ist der Fall! Um den Bildern dieses „Digi-Flair“ zu verpassen, mußte ich völlig neue Techniken anwenden, was mich pro Grafik ungefähr eine Woche voller Schweiß und Tränen gekostet hat. Ich verstehe auch gar nicht, warum man am Computer immer darauf besteht, daß die Zeichentechnik zu erkennen ist – beim Film würde doch jeder Special Effekt durchfallen, der nicht echt wirkt! Nur das optische Ergebnis zählt, und in dieser Hinsicht scheint mir die Computer-Unterhaltung noch ein bißchen rückständig zu sein.

AJ: Interessanter Gedanke. Noch ein Wort zur Story – irgendwie erinnert sie ein wenig an die Bücher von Stephen King. Hast Du Dich vom Großmeister des Horrors inspirieren lassen?

CF: Kann schon sein, daß mir beim Schreiben Elemente von Kings „Es“ im Kopf herumgespukt sind, aber so direkt inspirieren? Eher nein, aber der Vergleich ehrt mich!

AJ: Und wir fühlen uns geehrt, daß wir als erste etwas über Dein nächstes Projekt zu hören bekommen – erzähl

uns doch mal ein bißchen darüber.

CF: Das Spiel heißt „Train It“ und ist eine sehr, sehr komplexe Eisenbahn-Simulation mit rasanten Animationen und schier unendlich vielen Menüs. Man muß Strecken, Fahrpläne und natürlich die Züge selbst zusammenstellen, die Bedürfnisse der umliegenden Ortschaften beachten, Weichen und Signale überwachen, Personalpolitik betreiben, Reparaturen ausführen, das Materiallager am laufenden halten und und und!

AJ: Klingt wie ein besonders komplexes „Sim City“ für Eisenbahner?

CF: Wenn man den Vergleich überhaupt verwenden

will, dann fängt „Train It“ da an, wo „Sim City“ aufhört...

AJ: Abschließend noch ein Wort zur Grafik dieses Alptraums eines Bundesbahnangestellten?

CF: In den Animationssequenzen werden wir Vektor-Objekte durch eine gezeichnete Landschaft fahren lassen, das Ergebnis soll dann so richtig „spielfilmmäßig“ aussehen.

AJ: Jetzt hör aber auf, sonst fangen wir vor lauter Gier noch zu sabbern an! Ehe das passiert, verabschieden wir uns lieber und bedanken uns herzlich für das interessante Gespräch. Mach weiter so tolle Spiele und komm uns recht bald wieder besuchen! (ml)



KLEIN anzeigen

Suche Hardware

Suche gebrauchte preisgünstige Floppy 1541 II für Commodore C64. Rene Rudminat, H.-Matern Str. 4, O-6902 Jena

Ich suche einen defekten AMIGA 500. Alles nähere bitte telefonisch an Joachim! (Nur Angebote bis 100 DM) Joachim Franz, Heinrich-Wich-Gasse 1, 8500 Nürnberg 60.

Suche Amiga 500 ohne jegliches Zubehör. Zahle bis 450 DM! Top Zustand bitte! Gerd Gorenc, Kniebisstr. 30, 7605 Bad Griesbach. Tel: 07806/456. Just do it!

Suche A500 mit Spielen. Biete ohne Festplatte und Monitor bis zu 650 DM. Georg Schau, Vogelsang 1, 2408 TdF. Strand, Tel: 04503/3183.

Suche billige Speichererweiterung (512 KB). Zahle 30-40 DM, weil ich armer Schüler bin. Mark Behrends, Parkstr. 5, 2872 Hude.

Suche für meinen A500 funktionierende Speichererweiterung auf 1MB, abschaltbar. Zahle 65 DM VB. Matthias Sils, Berge 29, W-4448 Emsbüren.

Suche möglichst billige Speichererweiterung auf 1MB für den Amiga 500. Übernahme Porto. Preis nach Vereinbarung. Write to: Martin Funda, Auf der Heide 43, 2806 Oyten-Sagehorn, or call: 04207/4726.

Suche Computer Schrott aller Art (möglichst gratis). Egal ob PC, A1000, VC oder einfach nur Floppies, Drucker und so. Schickt Euren Kram an: Stefan Braun, Mozartstr. 109, 4020 Mettmann.

Wer verkauft mir günstig oder schenkt mir C64 oder Amiga? Bitte, wenn möglich mit Floppy oder Datasette. Angebote bitte schnell an: Marko Sassarra, Dorfstr. 19, O-3561 Benkendorf.

Wer verkauft A500, mit allem drum und dran? Der Preis 100 DM, mehr hab ich jetzt nicht! Ich würde mich sehr doll freuen. Rebecca Heinicke, Lesser-Ury-Weg 19, 1000 Berlin 21.

Suche Amiga 500 mit Zubehör! An-

gebote an; D. Schwanzer, Toquard 6, 2944 Wittmund 1, Tel: 04467/551.

Wer schenkt einem sehr, sehr armen Schüler ein zweites Diskettenlaufwerk (DF1). Porto übernehme ich! Thomas Köberlein, Im Eickenhain 134a, 5561 Bengel. Tel: 06532/3080.

Suche Amiga 500 mit Software. Nur 100% o.k. Kann bis 500 DM bieten. Wenn mit Monitor, auch 800 DM. Daniel Wolf, Tel: 030/3492053.

Suche Festplatte für Amiga 500! (Kickstart 1.3, Workbench 1.2) Muß 100% o.k. sein! Zahle bis zu 200 DM. Tel: 08553/477 nur Freitags von 14.15 bis 14.40 Uhr.

Suche dringendst Disk-Codier-Modul. Zahle 45 bis 50 DM. Angebote mit der Erläuterung der Funktion bitte an: Stefan Kampmann, Boerestr. 16a, 8500 Nbg. 50, Tel: 0911/831694.

Wer schenkt einem Schüler einen noch funktionierenden Amiga (wenn möglich mit Monitor)? Zahle bis zu 60 DM! Übernahme Porto. Schickt Eure Freundinnen an: Micheler Thiemo, Horazstr. 25a, 39100 Bozen, ITALY.

Schüler aus Sachsen sucht preiswerten, gut erhaltenen Amiga 500 oder auch PC mit möglichst viel Zubehör. Gegebenenfalls erfolgt auch Abholung. Angebote an: P.-A. Badstübner, Schnellerstr. 30, O-9437 Bermsgrün.

Hallo Leute! Ich suche einen Amiga 500 New Art mit Kickstart 1.3 und dem Big Agnus Coprozessor. Nehme aber auch normale Amigas 500 mit diesen Voraussetzungen. Write to: Michael Becker, NRW. Str. 48, 5469 Windhagen, or call: 02645/2628. Bitte angeben, was nicht funktioniert!

Suche dringend ein Modem, ungefähr 9600 Baud oder mehr mögl. billig, weil ich noch ein Schüler bin. Angebote an: Duong Kiem Due, Peterstr. 31, CH-3186 Düringen, Schweiz, Tel: 037/431001.

Suche A 2000 (eventuell mit Festplatte), gut erhalten, nicht zu teuer! (1500 DM). Call: 08133/1261, Matthias Otto, Eggentalerstr. 22, 8048 Haimhausen.

Biete Hardware

Verkaufe Drucker LQ 400 (600 DM) und etwa 100 Leerdisk (160 DM), ein 5,25 Laufwerk (200 DM). Call: 07309/6227 (Bernhard).

Amiga 2000-C 3 MB (1 MB Chipram), 2 LW, Kickstartumschaltplatte 1.2/1.3, 30 MB-Autoboot-Filecard (ALF), Stereo-Farbmonitor, TV-Tuner, Originalsoft (z.B. TURBOPRINT PROF., SIDMON, D-PAINT III, ELITE, DUNGEON MASTER, FALCON etc.), ca. 200 PD-Disks in 4 POSSO-Boxen u. 2 Mäuse/Joysticks u. Literatur u. viel Zubehör u. def. 40 MB-Festplatte, NP über 8.000 DM für 4.700 zu verkaufen. Tel: 07457/3060, Uwe (rufe zurück!).

Verkaufe Amiga 500 mit Netzteil, Maus und Monitorkabel. Kostenlos liegen noch ein paar Originale bei. Alles 100% o.k., da vor kurzem Check vom Profi. VB so um die 600 DM. Schreibt doch einfach mal an: Andreas Wittmann, Laubensberg 59, 7312 Kirchheim/Teck.

Kickstart 2.0 für alle Amigas auf 8 27512 er Eeproms ab 140 DM, Codiermodule für Amigas mit externem Laufwerk 40 DM, Action Replay Modul Vers. 1.5 für 130 DM, Umbausatz 500 (Black Edition) von Miky Wengatz mit vielen Extras, umstandshalber 50% billiger abzugeben. Biete und suche andere Hard & Software. Liste an/von Siegfried Moersch, Postfach 1465, 8130 Starnberg.

Achtung! Verkaufe Amiga 500 u. Speichererweiterung für 600 DM. Tel: 02205/82855, ab 18.00 Uhr!

Verkaufe funktionstüchtiges A 500 Netzteil für 50 DM u. Versandkosten. Schreibt an: Marco Seiffert, Breslauerstr. 27a, 4049 Rommelskirchen 1, Tel: 02183/6207.

Verkaufe Komplettsystem A 1000, Farbmonitor, 2. Laufwerk, Drucker, TV-Tuner, viel Zubehör (Software, Bücher, Zeitschriften etc.). VB: 2150 DM. Tel: 06073/3901.

Disk-Codierer für externes Laufwerk. Diskette kann ohne Codierer nicht mehr geladen werden! 40 DM! T. Münch, Börsenstr. 55, 5650 Solingen 1.

Biete für C64 Tiny-Eprommer, 2 Eeproms 2764 (je 8K), Modulgehäuse, Duo-Epromkarte von Rex. Neupreis 95 DM. Für VB 70 DM inklusive Porto. Alles 100%ig o.k.! Wegen Systemwechsel. L. Heidenreich, An der Malze 14, O-7570 Forst.

Disk-Codierer für alle Amigas und LED. 100% Schutz, codierte Disk ohne Modul nicht mehr ladbar! Ia Qualität: 50 DM. Bestellungen an: W. Naumann, Südtirolerstr. 2, 8805

Feuchtwangen, Tel: 09852/9893.

Ich will meine leicht kaputten Joysticks loswerden und biete sie deshalb für 5 DM/Stck (3 Stck. für 12 DM) an u. Porto, z.B.: Competition Pro u. Transp. Quickshot 2 Turbo. Tel: 04765/1075.

Verkaufe neue nicht gebrauchte Speichererweiterung für A 500 auf 1 MB für nur 150 DM. Michael Hildebrandt, Oderstr. 75, 7730 VS-Villingen, Tel: 07721/72251.

Verkaufe A 500, Kick 2.0, Monitor 1084, 2 Joysticks und 3 Spiele für 1.500 DM. Dan Plasu, Auf den Beeten 12, 7403 Ammerbuch 4.

Verkaufe wegen Systemwechsel billig: 10 Verbatim Verex, 5,25 Zoll Disketten (2S/2D) u. Diskettenlocher für 10 DM. Stefan Klemm, Händelstr. 45, 6100 Darmstadt 23, Tel: 06150/83686.

Supergünstig! Verkaufe Disketten für 1,50 DM pro Stck, ab 50 Disks nur 1,40 DM (alles per Nachnahme) P.S. mit Diskettenaufklebern! Paketgebühr müßt Ihr bezahlen. Schreibt an: H. Weppner, Düppelstr. 23, 1000 Berlin 23.

C 128, Floppy 1571, Seikosha Drucker, Commodore Greenmonitor mit 40/80 Z.Schalter, Abdeckhaube für 800 DM. Tel: 0261/23913 (Koblenz) Michael.

Verkaufe C64-2 u. Floppy 1541-2 u. Final Cartridge 3 u. Resetschalter u. 2 Diskettenboxen u. 2 Joysticks u. Disklocher u. 9 Games u. 5 Golden Disk u. Handbücher. Alles 5 Monate alt. Für 350 DM. Ruft an! Tel: 02521/14200, Lippborgerstr. 3 (Carlo).

Verkaufe meinen Commodore 64 II mit Floppy 1541 II, Datasette und einem Joystick (alles neu und noch mit Garantie). Dazu noch ein paar Original-Games und auch noch PDs. Bitte schriftlich an Karsten Meckel, Buergeraue 5, O-5800 Göttha/Thuer.

Verkaufe 24 Nadel-Drucker Seikosha SL-80 IP (nur 6 Monate alt) für 350 DM, 16 KB Puffer, 53 Zeilen/Minute, Einzelblatteinzug usw. Helge Bruhn, Am Südersoll 29, 2448 Burg a.F.

Verkaufe CPC 464, Farbmonitor, DDI-1 Floppy, CPC-Mag (2 Jahrgänge), 20 Orig., 32 Disks. Alles 100%ig o.k. Höchstgebote an: D. Distelrath, Kemptenerstr. 48, 7900 Ulm 11. Nur schriftliche Angebote!

C-64 II, Floppy, Drucker, Datasette, Hardcopy und Speechmodul, Resetschalter, Lightpen, 2 Boxen, 9 Orig. Disks, 24 Orig. Kassetten, 165 Disketten, Mini-Box, Druckerständer, Handbücher, Leer-Kassetten 850 DM. VB. O. Berndt, Ottensweide 14, 2102 HH 93, Tel: 040/7547688.

512 K 159,-

Speichererw. 512 K f. A500, akkugep. Uhr, abschaltb., 100% komp., nur Einstecken & Läuft!

Gameplayadapter 39,-

Hardwaremäßig werden zusätzl. 2 Joystickports an der Parallelschnittstelle erzeugt, nur für Prog., die Parallelschnittstelle abfr., u. Sw.

A 2000 66 MB 988,-

NEC Autobootfilecard, 18-20 ms, 440 KB/s, kompl. form., steckf. auch FFS/PC/AT, w.v. 41 MB 885,-

Software ???,-

Wir führen alle aktuellen Games für den Amiga, abgesehen davon noch über 11.000 weitere Electronic-, Hard- & Softwareartikel im Laden.

JOYMO 49,-

Joystick/Mouseumschalter im superkleinen SUB-D Geh., voll electr., keine Spannungs- 100% komp., Eigenentw. verhindert ausgeleierte Stecker...

Amegas Stereo Speaker System

2 schwarze Lausprecherboxen, 4 eingeb. Lsp., Lautstärke regelbar, abschaltbar, ext. Stromversorgung, für alle Amigas mit Chinchausgängen, für alle Besitzer von Multisyncs ohne Ton, nur Monomonitor... exklusiv bei AHS!!

95,-

AHS-GmbH
Laden: Schlinggasse 3-5,
Postfach 100248
8360 Friedberg 1,
Telefon 0 80 31-6 19 50

REIN
Elektronik

AHS

Ladenverkauf + Versand: UPS- o. Postnachnahme + Vkl-Anteil, Scheck + Z., Barvorkasse per Ebf. frei

Verkaufe A 500 mit min. Defekt 500 DM. Meine Adresse: Michel Ih-ring, Talweg 9, 7043 Grafenau-II, Tel: 07033/44711.

Nordic Power wegen Doppelschenkung für 120 DM abzugeben. Schreibt an: Sascha Mrowka, Ulmenstr. 66, W-2890 Nordenham.

3-Fach Steckplatz für Diskettenlaufwerke (im Gehäuse) für 40 DM u. Mouse-Joystick Umschalter für 30 DM. Beide kaum gebraucht! 100% o.k. Verkäufe außerdem: Karting Grand Prix, Taekwondo (je 15 DM), It's a Kind of Magic (4 Games für nur 40 DM), Hybris (35 DM) und Amiga Disk 1 (mit Anl. 15 DM), übernehme Porto und Verpackung!! Tel: 09233/8464.

Kaum gebrauchten 9-Nadel Drucker Seikosha SP-1000. Angebote bitte schriftlich. Ich melde mich!! T. Rad, Schmiedgasse 3, 6991 Igersheim.

Achtung! Dringend!! Achtung, verkaufe Amiga 500, 1 MB, Monitor, Joysticks u. Originalsoft (auch einzeln). Preis VB. Tel: 0871/78783 ab 18.00 Uhr (Franz verlangen).

Verkaufe 5,25 Zoll-Laufwerk, extern, 40/80 Tracks, 100%ig o.k., 130 DM u. 700 5,25-Zoll-Disks gebraucht, 210 DM. Tel: 040/6937593, ab 15.00 Uhr.

Hey! I'm gonna sell my TV (37 cm, 30 Programms, IR Remote Control) and the A 520 TV Video Adapter for the Amiga. If you wanna have this, call: 210183380! Hi to Milshake of Kefrens!

Verkaufe Speichererweiterung für A 500 für 100 DM und ein Floppy Drive 3,5 Zoll: 180 DM, beides ohne Versandkosten. Bitte ruft mich ab 14.00 Uhr an unter Tel: 07452/77652 (nach Sascha fragen)!

Verkaufe Quickbyte V Eprombrenner für 180 DM. Schreibt an: Thomas Lengg, Schwimmbadstr. 8, 8216 Reit im Winkel.

Verkaufe A 500, 2,5 MB, Kick 1.3, Bootselector, Fat Agnus 8372 A, Joystick: 1.550 DM. Tel: 02309/2712, Mark Losch, Kanonenstr. 69, 4355 Waltrop.

Verkaufe Amiga 500 in sehr gutem Zustand, da wenig benutzt und neu! Dazu Monitor, Tastatur, Netzgerät, Maus, diverse Joysticks, viele Bücher und Dokumentationen. Mit vielen Spielen, Anwenderprogrammen, Disks und Box! Phone: Zürich/CH 7482035! P. Klees, Alte Landstr. 27, CH-8955 Oerwil A.P.L.

Verkaufe A 500 für 500 DM u. X-Out, James Pond, Z-Out, Switchblade (je 45 DM). Alles 100 % o.k. Call: 08133/1261 (Matthias).

Suche Software

Hey Freaks! Wollt Ihr einen Software-armen spielhungrigen AMIGA-Freak unterstützen? Dann schickt mir Eure Listen. Ich kann sicher etwas brauchen. Schreibt an: Reinold Jürgen, Adea-Christeng.

2/c/38, 1100 Wien/Österreich.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für PD-Soft, Demos und Demo-Intro-Lettermakers. Bitte schreibt an: Maik Müller, Brunnenweg 8, 6400 Fulda-Lehnerz. (100% Rückantwort).

Suche Monty Pythons (Original) und gut erhaltene Spiele. Zahle bis 25 DM oder tausche gegen Spy VS Spy (Original). Heiko Kremer, Berchemallee 330, 5820 Gevelsberg. Tel: 02332/62046. P.S. Ruft bitte zwischen 17.00 und 18.00 Uhr an!

Suche World Championship Wrestling (von Epyx), Back to the Future 2, Die Hard und die Codelliste zu Indy III Action! Ruft mich an, ich zahle gut! Amiga CH, Tel: 061/492938, Christoph. Bis dann!

Suche Dungeon Master! Wenn möglich 15 bis 25 DM. Schreibt an: Tobias Dranijon, Zeppelinring 143, 2300 Kiel 14.

Suche Originale für meinen A 500. Nach Möglichkeit bitte vollständig und mit deutscher Anleitung. Bevorzuge Action-, Strategiespiele (z.B. North and South, Rings of Medusa, Powermonger), aber auch andere (z.B. Attack Sub). Ruft an unter 04551/83552, ab 17.00 Uhr oder schreibt an: Marten Popp, Schlesienstr. 5, 2360 Bad Segeberg.

Suche Roadwar 2000 und Roadwar Europe, irgendwer hat diese alten Edel-Scheiben sicher noch auf Lager. Schreibt an: Martin Knoblauch, Rosenheimerstr. 7, CH-9000 St.Galles.

Suche Pirates! Möglichst billig (Original), bin auch bereit gegen Iron Lord zu tauschen. Tel: 02898/497, Daniel Oyen, Töpferweg 3, 4176 Sonsbeck.

Suche alle Amiga Originalprogramme, die nicht älter als ein Jahr sind. Zahle gut! Sendet Listen an: Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim. Tel: 08458/2733, nach 18.00 Uhr. 100% Antwort!

Suche alle Amiga Originalprogramme, die nicht älter als ein Jahr sind. Zahle gut! Sendet Listen an: Rudolf Geier, Beilingrieserstr. 95, 8070 Ingolstadt. Tel: 0841/59586, ab 19.00 Uhr!

Suche Original-Spiele für Amiga 500, nur mit dt. Anleitung, Fugger, Hanse, Midwinter, Sim City 1MB. Angebot und Liste bitte an: Hermann Korn, Gienathstr. 41, 6761 Imsbach. Tel: 06302/2093, nach 18.00 Uhr.

Verzweifelt suche ich das Game "The Wrath of Nikademus" oder andere Adventures oder Rollenspiele. Listen und Briefe bitte an: Steiner Christian, Heidestr. 22a, 4600 Wels, Österreich.

Suche Originale für meinen A 2000, möglichst billig! Verfüge leider noch über kein Tauschmaterial. Dringendst gesucht wird: "The Wrath of Nikademus!". Listen oder Briefe an: Steiner Christian, Birkenb. 6/5/5, 4600 Wels, Österreich. **Legale Demogruppe** sucht noch coole Leute, die mitmachen wollen, z.B. Coders, Spreaders, GFX-Ar-

tists, Sound Wizzards, Swappers... No Lammers, only legal Guys! Write with disc to: Andre Gerke, Auf der Woorf 3, 5768 Sundern 9.

Game Boy Wer will seine Game Boy Module loswerden? Angebote an: Oliver Plink, Im Kirchenöschle 6, 7904 Erbach 2. Nur billige Angebote gefragt!

Neueinsteiger sucht orig. Software mit dt. Anleitung für den A 500. Brauche auch ein Nullmodemkabel. Matthias Kurze, Friedenstr. 12, FA 35/273, O-6822 Schwarza.

Suche Demos Alles mögliche an Grafik/Animationen, Sounds usw., sowie auch Games und PD-Programme. Nur Tausch! R. Fischer, Herrenhausstr. 2, 6501 Saulheim 2.

Kindoms of England! Wenn möglich mit Verpackung und Anleitung. Biete 35 DM. Schreibt an: Wolfgang Fischer, Waldstraße 13, 3553 Cölbe-Reddehausen, oder ruft an: 04627/8771.

Ich suche dringend A 500 Games (nur Originale), suche von Actiongame bis Strategiespiel alles, was Ihr habt, zu einem möglichst billigen Preis. Schickt Eure Listen bitte an: Andreas Hövermann, Sachsenweg 8, 3420 Herzberg 5. Tel: 05521/1497 von Mo-Fr ab 15.00 Uhr.

Suche Originale mit Verpackung, deutsch, Maniac Mansion, Zak McKracken, Indiana Jones (ADV), Loom u. Monkey Island. Nur 100% o.k.! Zahle pro Game 30 DM. U. Druke, Alter Fischerspfad 10, 2980 Norden. Tel: 04931/167222, ab 15.00 Uhr.

Suche Originale für Amiga 500, 3,5 Zoll, Fugger, Jean d'Arc, Kaiser, Nuclear Wars, Armada sowie Informationen über Railroad Tycoon und Defender Of Rome. Angebote bitte nur schriftlich an: Markus Schmitt, Breslauer Str. 13, 4320 Hattingen.

Suche billig PD-Ware, aus deutschen Serien. Angebote an Ralf Zimmermann, Beckerstr. 26, 9048 Chemnitz.

Hilfe! Wer besorgt mir die beiden Lucasfilm Adventures Maniac Mansion und Zak McKracken (org. verp. dt. Anleitung, komplett deutsch)? Zahle bis 40 DM für ein Adventure. Schreibt an: Sven Krajewski, Louise-Schroeder-Str. 50, 2850 Bremerhaven, 100% Antwort!

Suche Amiga Originale ohne Ende! z.B.: Unreal, Full Blast, The Second World, Great Courts II, Lost Patrol, Imperium, M1 Tank Platoon usw. Kaufe auch ganze Sammlungen! (Keine Anrufe!) Schreibt an: Jan Arts, Nikolaus-Kirchstr. 5, 3560 Biedenkopf.

Begeisterter Amigianer sucht möglichst vollständige Originale (speziell: S.E.U.C.K., Stormlord, Auf d. Suche n.d. Vogel d. Zeit, Turrican). Tausche auch! Kontaktgesuche an: 02421/55491 (Stephan) oder St. Funke, Trift 18, 5160 Düren.

Suche Wings of Fury für 30 DM. Nur Original! An: Markus

Poerschke, Im Fuggerle 6, 7070 Schwab Gmünd.

Suche Space Quest I u. II, Police Quest I, Zak McKracken und Maniac Mansion. Tausche gegen andere Spiele oder kaufe! An: Friedrich Gregor, Ritterstr. 9, 6660 Zweibrücken, Tel: 06332/72485.

Suche Adventures und Rollenspiele (nur in dt. u. mit Anleitung, z.B. Die Erbschaft (Deja Vu) für Amiga 500. Schreibt an: Gabriela Gosziniak, Immen Koppel 14, 2000 Hamburg 63.

Biete Software

Kostenlos ist nur diese Anzeige, aber nicht diese Originale: Unreal, Space Q. III, Larry III, A Kind of Magic (Samml.), Chambers of Shaolin, Space Harrier II, Kult, Dragon Spirit. Wer trotzdem noch anrufen will, fragt unter 02421/55491 nach mir (Stephan). Hear you!

Habe neue Software für billige Preise: Duong Kiem Due, Peterstr. 31, 3186 Duingen, Schweiz, Tel: 037/431001.

Verkaufe Legend of Faerghail (Original) für 50 DM. Auch Literatur von Data Becker: C für Anfänger 25 DM, Amiga Basic 40 DM und Amiga 500 für Einsteiger 25 DM. Tel: 0441/47974.

Verkaufe drei Original-Games: Combo Racer, Dr. Doom's Revenge und Pinball Magic, nur zusammen, für nur 70 DM zzgl. NN-Gebühr. Angebote an: U. Druke, Alter Fischerspfad 10, 2980 Norden. Tel: 04931/167222, ab 15.00 Uhr.

Verkaufe oder tausche Original Powermonger gegen 60 DM oder Kick Off 2! Tel: 02134/34115 (Ralf).

Amiga Schweiz Wir verkaufen topaktuelle Amiga-Software zu Super Preisen! Liste gegen Rückporto bei Marcel Schuwig, Elfenastr. 15, 6005 Luzern, Schweiz.

Amiga Soft Originale mit Anleitung, Stormlord für 20 DM, Denaris, My Funny Maze für 40 DM. Tel: 05138/8429.

Verkaufe Powermonger (Original) für 50 DM. Tel: 02222/3312.

Biete neuste Amiga u. PC Software zu Spitzen Preisen! Info anfordern bei: N. Lelink, BP 27, 3801 Schiff-lange, Luxembourg. 100% Antwort!

Verkaufe Originale mit Verpackung, Anleitung und evtl. Zubehör, 100% o.k.: Asterix im Morgenland, California Games, Kick Off, Powerplay-Game of the Gods, Zak McKracken, Jinster, TV Sports Football. Preise zwischen 20 und 45 DM. Christian Gines, Habichtstr. 86, 4750 Unna.

Biete Software für den Amiga! Tel: 05731/3925 (14.00 - 17.00 Uhr) und 05732/74111 (24 Std.)

Verkaufe Loom 45 DM, Bundesliga Manager 30 DM, Maniac Mansion 40 DM, Drakkhen 40 DM, Murders in Venedig 30 DM, Imperium 40 DM, Circus Attractions 30 DM



und der Superhit Typhoon Thompson für nur 30 DM. Ruft 02222/5931 an, bevor es vergriffen ist! (Marco).

Original Games abzugeben: Zak McKracken 30 DM, Pink Panther 20 DM, Trivial Pursuit & Flight Path 737 je 10 DM. Suche Secret of Monkey Island, Indy 3 (Adv.), Maniac Mansion u.ä. Evtl. auch Tausch. Ulrich Hecht, Irlwienstr. 15, 8480 Weiden.

Wegen Doppelschenkung verkaufe ich das Amiga Original Blue Angels auf englisch mit deutscher Anleitung. Preis ungefähr um 35 bis 45 DM, wir können aber auch noch einmal darüber reden. Bitte schreiben oder anrufen (ab 18.00 Uhr). Otto Huthmann, Buschstraße 11, 4005 Meerbusch 1, Tel. 02159/7754.

Biete neueste und billigste Software für Amiga, ST und PC in der Schweiz. Call: 034/221556.

Biete Software: Space Ace mit Handbuch (Original). Wegen Doppelschenkung für 35 DM oder Tausch gegen Cadaver, Loom (dt.). Angebote an: Sören König, Holzhauserstr. 16, O-3592 Bismark.

Verkaufe UBI-Softs Unreal für 50 Fr.! Tausche auch gegen Wings oder Flood. Tel: 01/8605689 (Schweiz).

Verkaufe komplette Spielesammlung für Amiga (ca. 100 Originale). z.B. Beast II, Venus, P-19 Stealth Fighter, usw. Tausche auch gegen z.B. Populous, Saint Dragon. Tel: 08105/5337. Fragt nach Silvan.

CH-Schweiz-CH Neueste und alte Soft zu Super-Preisen! Alles 100%ige Ware! Ruft sofort an! Tel: 054/218249.

Super Angebot für alle Amiga Freaks. Verkaufe wegen Systemaufgabe Space Ace 50 DM, Dragonflight (deutsch) 40 DM, Dungeonmaster (deutsch 1 Meg.) 50 DM, The Running Man 20 DM und World Cup 90 für 10 DM. Oder alles zusammen für 200 DM. Alles Originale. Alle Games kaum gespielt und gut erhalten. Ruft ab 19.00 Uhr unter 06624/8404 an. Fragt nach Andre.

Verkaufe Original Amiga Spiele (ca. 70), z.B. 50 DM: Future Basketball, Lotus Turbo Esprit Challenge, Wings of Death, uva. z.B. 40 DM: Snowstrike, Atomix, E-Motion, Larry I, uva. 30 DM: Deluxe Strip Poker, Beach Volley, Grand Prix Master, Deflektor, uva. M.

Schlitt, Ritterhuderstr. 51, 2800 Bremen, Tel: 0421/617837.

Verkaufe Originale Power Monger 60 DM, Starflight 35 DM, Balance of Power 25 DM und Purple Saturn Day 20 DM. Suche auch Tauschpartner! Schreibt an: Michael Hoffmann, Josef-Ponten Str. 30, 4000 Düsseldorf 13.

Verkaufe Originale für Amiga mit deutscher Anleitung. Pirates 40 DM, Dragons Breath 45 DM, It c.f.t. Desert 45 DM, Space Harrier 30 DM. Alle zusammen 145 DM. Tel: 0851/83231, fragt nach Christian.

Amiga Atari MS-Dos! Neueste Games und viele deutsche Anleitungen superschnell und günstig abzugeben. Kontakte in der BRD, Schweiz und Italien gesucht. Umfangreiche Gratisliste auf Disk anfordern! Bei Amiga-Usergroup, A8011 Graz, Postfach 612, Austria.

UK und USA Software für Amiga. Keine Raubkopien! U.a. Battle Command, M1 Tank, F19, A10-Tank-Killer, B.A.T., Infos bei IST, P.O.Box 010417, 7920 Heidenheim.

Verkaufe Dragon Strike (Original) für 60 DM mit Anl. u. Verp., NP 99 DM, Markus Packelbusch, Schützenstr. 16, 3320 Thiede, SZ.

Amiga Original Software: Stars-Digis (Erotika), z.B. Steffi Graf, Sandra, Madonna, Priscilla Presley, kostenlos: Liste gegen Rückumschlag bei L. Galesic, Ihmlingstr. 52, PF 500411, 7000 Stuttgart 50.

Verkaufe Amiga-Bücher. Tel: 06224/3841. Nach 19.30! (Adrian)

Verkaufe Original Codesystem u. 1.1 (zum Codieren von Disks) zum Preis von 55 DM. Call: 07309/6227. (Bernard)

Biete billige Amiga Software! Gratisliste anfordern. Rückantwort ist gewiß! Uwe Korn, Postfach 441, 3000 Hannover 61.

Biete Flood, Red Storm Rising, Dragons Breath und Edition One (mit Silkworm, Double Dragon, Xenon und Gemini Wing). Angebote an: W. Steinhagen, Finnländische Str. 17, O-1071 Berlin.

Verkaufe Amiga Originale. Kings Quest I u. III je 40 DM und Harrier Combat Simulator, Prison je 30 DM, Tel: 0231/779899, Marcel Steger, Singerhoffstr. 33, 4600 Dortmund 50

Verkaufe oder tausche folgende Amiga-Originale-Spiele: Archipelagos 35 DM, Blue Angel 69 30 DM, Forgotten Worlds 40 DM, Power

Drift 40 DM, Safari Guns 40 DM, Tiger Road 35 DM, Zynaps 30 DM. Alles 100% neuwertig, mit Anleitung und Verpackung! Tausche gegen: Klax, Rainbow Island, Pirates, Loom etc. Ruft an: 02241/103351 und verlangt Jörg Steinmüller.

Verkaufe 3 Amiga Originale. Bundesliga Manager, Carrier Command, Daley Thompsons Olympic Challenge (35 DM pro Spiel). Schreibt an: Markus Hövelmeyer, Teutohang 86, 4530 Ibbenbüren 1, oder ruft an: 05451/15679, ab 14.00 bis 17.30 Uhr.

Verkaufe Xenon II-Megablast für 45 DM, Batman-The Movie für 40 DM, Indiana Jones für 45 DM, Operation Neptune für 20 DM und die Amiga Fun 1 für 10 DM. Tel: 02842/70282. Mo-Do ab 15.00 Uhr.

Verkaufe das Super-Game Elite, sowie deutsche Anleitung. Preis 20 DM. G. Stautke, Am Lohberg 15, 4925 Kalletal. Tel: 05264/5130.

Verkaufe Originale Shadow o.ä. Beast, Sidmon Professional Midi (beide unbenutzt, da Doppelschenkung), Untouchables für je 50 DM. Bards Tale I und Safari Guns je 20-30 DM. Alle Games mit Verpackung ect. Schreibt schnell an: D. Duwe, Angerstr. 44, W-3406 Bovenden 1, oder ruft an: 05593/1420, Denis verlangen. Alles garantiert Hitgames und 100%ig error-free!

Verkaufe für nur schlappe 80 DM folgende Original-Spiele incl. Anleitung: Wicked, Adventure Construction Set, Space Harrier, Live and Let Die, Battleships, Beyond the Ice Palace, Starray, Atax, Deep Space, Soccer Manager Plus, Buggy Boy und She Fox. Ich würde auch alle Spiele gegen Loom u. Anleitung (Original) tauschen! Schreibt an: Christian Schulze, Stolpstr. 15, 3300 Braunschweig. Tel: 0531/65902.

Verkaufe Amiga Originale: Stadt der Löwen 50 DM, Jet 40 DM, Holiday Maker/Blue Angel 69 je 30 DM, Cyber World/Test Drive je 20 DM, Arcticfox 10 DM. Auch zu tauschen gegen: Xenon II, X-Out, Unreal, Drakken, Dragonflight. Interessenten an: Hans Bernhard, Sonnenrain 1, CH-4800 Zofingen, Schweiz. Tel: 0/62516404.

Amiga Originale zu verkaufen: Monkey Islands 50 DM, Indy Adv, Transworld, Zak McKracken dt, It came from the desert, Pirates je 40 DM, Hillsfar 35 DM, Corruption, Turn it je 30 DM, Blood Money,

Xenophobe je 25 DM, Zany Golf, TD 2 European Ch. je 20 DM, Blasteroids, Gauntlet 2 je 15 DM. Eventuell auch Tausch. Tel: 0208/760124.

Verkaufe Originale Invest 50 DM, Neuromancer 40 DM, Falcon Mission Disk I 30 DM. Richard Lassmann, Ob. Lichtenplatzer Str. 237, 5600 Wuppertal 2, Tel: 0202/558314 ab 17.00 Uhr.

Verkaufe Welltris 45 DM, Klax 35 DM, Knights of the Crystallion 40 DM, Prison 10 DM und Mike the Magic Dragon 10 DM. Alle super in Ordnung. Call: 05423/8433 (Stefan).

Verkaufe das Super-Spiel Power Monger. Original verpackt u. Anleitung für nur 55 DM. Schnell zugreifen. Tel: 02872/3669.

Any Magic Original 60 DM. Thomas Becker, Dülmenerstr. 5a, 4270 Dorsten 11.

Wir verkaufen Top Amiga Software zu günstigen Preisen! Schreibt an: Andreas Kolbe, Tannenweg 14, 6251 Hahnstätten.

Strider, Black Tiger, Forgotten Worlds und Ghouls'n Ghosts zusammen für nur 659 Schillinge. Tel: 06434/3940, bitte nur am Wochenende und nur in Österreich.

Verkaufe Original Spiele für Amiga: Wings 50 DM, Invest 30 DM, Italy 1990 30 DM, Kick Off 10 DM, Stefan Kuhmann, Mühlstr. 21, 6907 Nussloch, Tel: 06224/13603.

Verkaufe das Game Emlyn Hughes International Soccer für 50 DM u. Versandkosten. Marco Seiffert, Breslauer Str. 27a, 4049 Rommelskirchen 1, Tel: 02183/6207.

Verkaufe alte Amiga Originale, z.B. Amgeyas, The Eye, Phobia, Space Station, etc. Tausche auch gegen AJ 11/89. Stephan Schnitzler, Titzgarten 14, 5166 Kreuzau. Tel: 02427/1693.

Verkaufe Amiga Original-Soft: Kick Off I, Skidoo, Raffles, Lizenz zum Töten, Hostages, Loom, Indy III, Kings Quest I u. III, Conquest of Camelot, Oliver & Co. Tel: 08052/1435, Brigitte Klein.

Verkaufe Amiga Originale: Drakken 40 DM, Larry III 50 DM, Blood Money, Xenomorph 35 DM, Bloodwych 20 DM, Thunder Blade 10 DM, Millennium 2.2 30 DM, Dino Wars 35 DM, Champions of Krynn 40 DM. Ruft an unter 08681/9744 (Konsti).

Die besten Games für Ihren AMIGA:

Alle Spiele, die hier im Amiga Joker neu vorgestellt und gut bewertet werden.

Und alle die Spiele, die Ihnen von unseren Kollegen auch angeboten werden.

Fordern Sie schnell Ihre Gratis-Amiga-Liste an - aber bitte, bevor Sie woanders bestellen:

Es könnte Ihnen ja passieren, daß Sie 1. ordentlich sparen und daß Sie 2. Ihre Spiele schneller bekommen!

Wir sind der Händler mit ca. 8.000 zufriedener Amiga-Spielern:
FUNASTIC ComputerWare Fachversand GmbH,
D - 8000 München 5, Müllerstr. 44 (kein Laden), Postbox 14 02 09
Telefon 089 - 260 95 93, Fax 089 - 268 138

FUNASTIC ComputerWare

Verkaufe Amiga Originale: F-29 Retaliator, TV Sports Basketball, Klax, Dungeon Master, Great Courts, Rock'n Roll, The Games - Summer Edition und Populous. Tel: 02721/20177 (Jan).

Verkaufe Warlocks Quest für 15 DM und Sim City (1MB) für 40 DM. Oder tausche diese Games gegen ein Ultima-Game, Pool of Radiance oder Champions of Krynn. Ruft an: 0221/5994231 oder schreibt an: Alexander Hermesdorf, Longricherstr. 410, 5000 Köln 60.

Verkaufe oder tausche The Plague, Harrier Combat Simulator, Operation Stealth (deutsch). Suche Codename Iceman, Loom, Conquest of Camelot. Michael Witte, Im Winkel 7, 4512 Wallenhorst, Tel: 05407/7662.

Verkaufe Amiga Originale: Batman - The Movie, Battle Squadron, Sherman M4, F-29 Retaliator, 688 Attack Sub, alle mit Verpackung und Anleitung (30 bis 40 DM). Tel: 05835/556 (Thorsten).

Verkaufe oder tausche Amiga Originale, Kings Quest II, Test Drive I, Mini Golf Plus, Xenophobe uva. per NN, pro Stck. 40 DM, Power Play Hefte 1990 und einige ASM, pro Stck 5 DM. Bitte ruft ab 19.00 Uhr an. Tel: 02822/52415.

Verkaufe Originale! Operation Stealth (dt.) 50 DM, Lizenz zum Töten 25 DM (ohne Anl.) Beide Spiele mit Originalverpackung! Tel: 06339/281. (Steffen verlangen).

Verkaufe aus Systemauflösung Original-Software z.T. 30% des KP. Datamat plus, GFA Basic, Kind Works, Video Scape 3D, Roger Rabbit, Dragons Lair, Jungle Book, Ninja, Falcon, Wizball, Hybris, Emanuelle, Fish, Balance of Power, Batman, Sim City, Mickey Mouse, Better Dead than Alien uva. Tel: 02174/39323 (Robin).

Verkaufe Amiga Originale, Larry II, Space Quest III, Kings Quest I bis III, Manhunter New York, Goldrush, Heroes Quest, Space Quest I, Kult, Time, Shogun, Journey, Bozuma, Berlin 1948, Operation Stealth, Final Battle uvm. Liste anfordern bei N. Schlüter, Schulstr. 13, 8751 Stockstadt/Main. Tel: 06027/2392 ab 17.00 Uhr. Preise zwischen 10 und 50 DM.

Tausche Software

Tausche Monkey Island gegen Indy III (Adv.) und Triad (Vol.1) oder gegen Rick Dangerous II. Tel: 02129/50246 (Florian).

Tausche das Original-Spiel Flood gegen Mission Disk oder Power Monger. Nach Bedarf kann ich noch ein paar Codes beilegen. (Nur Originale!) Tel: 09621/63649. (Christian).

Tausche/Verkaufe Chambers of Shaolin 30 DM, Shooting Stars I 25 DM, Running Man 25 DM, Ludicrous 22 DM, Airborne Ranger 33 DM, Kick Off II 35 DM. Tausche auch 2 bis 3 Games gegen Larry III,

Colonels Bequest, Codename: Ice Man oder Conquest of Camelot. Ruft schnell an: 0711/7156548 (Markus), bitte erst von 16.00 bis 19.00 Uhr.

Ich tausche oder verkaufe Original-Spiele für Amiga 500. Die Spiele heißen: Stormlord für 15 DM und Bobo für 10 DM, Football Manager I für 10 DM. Die Spiele, die ich gerne hätte, heißen: Indy III, Flugsimulator II, Starball, Jinks, Grand Monster Slam! Anruf genügt! Tel: 06391/2767 Kai Nunold.

Wer tauscht Amiga Originale gegen C64 Originale, alle mit Anl. u. Verp. z.B. Manchester Utd., Rainbow Islands, Weird Dreams usw. Sven Grabenschweiger, Ketterstr. 15, 7053 Kernen. Bitte keine Betrüger! BRD!

Tausche Jumping Jackson, Gunship und Indy (Adv.) gegen Populous, Loom, F-16 Falcon, Larry III... (nur Originale). Schreibt an: Christian Meyer, Katzenboden 281, CH-7231 Pragg-Jenaz (Schweiz).

Tausche oder verkaufe Police Quest II für 65 DM oder tausche gegen Larry III, Codename: Ice Man, Tel: 0711/7156548. (Markus).

Tausche Eml. Hughes Soccer, Legend of Faerghail (kompl. deutsch), beides Originale, 100% o.k. gegen Rings of Medusa, F-16, F-19. Christian Wendt, Hoppengartner Str. 8, O-1272 Neuenhagen.

Tausche Rocket Ranger und Lettrix (Originale) gegen Dino Wars oder Second World! Christoph Stankowic, Talstraße 17, 8440 Straubing.

Tausche Amiga Originale Habe: Their Finest Hour, 688 Attack Sub, Champions of Krynn, North & South. Suche: TV Sports Football. Angebote an: Frank Benisch, Am Sandberg 6, 3300 Braunschweig.

Tausche Soccer King gegen Ghostbusters II, oder Indiana Jones 3 gegen Beverly Hills Cop, Temple of the Enlightened Souls (mit F2 eingebauten Schlaggeräuschen) gegen Wild Streets, World Cup 90 gegen Shadow Warrior, Typhoon gegen TV Sports Basketball! Bitte mit Anleitung, schreibt an: Kevin Wagner, Peter-Henlein-Str. 12, 8418 Teublitz.

Wer tauscht sein Rocket Ranger Original gegen mein Personal Nightmare (Horrorsoft)? Tausche auch P.N. gegen ein anderes Spiel. Tel: 069/854161 (Robert).

Achtung! Tausche Unreal und Shuflepuck Cafe (Originalverpackt m. Poster) gegen Transworld und Chase H.Q. II (verkaufe auch). Call: 040/6010043. (Ronny)

Tausche Paris Dakar oder Tonf und Jerry gegen Conqueror oder Cabal. Schreibt an: Thomas Schurr, Gartenstraße 5, 7901 Breitingen.

Tausche LBM PC Version, Intern. Soccer Chall. und Legend of Faerghail (beide Games unbenutzt und dt.) gegen Original Amigasoft, z.B. Rings of Medusa, Monkey Island o.ä. Adventure bevorzugt. Schreibt an: Frank Kutz, Hanns-Eisler-Str. 32, O-2400 Wismar.

Tausche Loom gegen Their Finest Hour, Dragons Breath gegen Monkey Island, The Plague gegen Red Storm Rising und Full Metall Planete gegen Venus. Der Erste, der ein Spiel tauscht, bekommt Startrash geschenkt. Alles nur Originale! Tel: 09664/1624. (Matthias).

Tausche Power Monger gegen Elvira oder Monkey Island. Tel: 09664/1624 ab 18.00 Uhr (Matthias).

Verschiedenes

Suche C-64 Emulator für A 500. Schreibt bitte an: Thomas Seeland, Kettler Str. 20, 4200 Oberhausen 12.

Suche dringendst Amiga Joker 11/89, zahle 20 DM !!! Suche auch Tauschpartner. Rainer Wilhelm, Am Soutyhof 17, 6630 Saarlouis 3.

Verschenke Schwarzes Auge, Rollenspielheft 11 an den, der mir eines der folgenden Sachen abkauft: Soloabenteuer 5, 14, 16, 19 oder Band 6 für 3 bis 5 Helden. Verkaufe außerdem die Boxen: Regeln I u. II, Havena, Abenteuer Box. Näheres schriftlich bei: Sch. Krug, Burghain 8, 6305 Beuern.

Suche dringend Anleitung zu: F-19 Stealth Fighter, da ich meine Anleitung verloren habe. Zahle ca. 50 ÖS/7.50 DM. Schickt es bitte an: Bernd Fedirko, Schulgasse 7, 2020 Hollabrunn, Österreich. Porto übernehme ich.

Wer weiß die Komplettlösung zu Das Studenglas? Schreibt an: Bianca Jahn, Bornhagenweg 55, 1000 Berlin 49.

Kaufe, verkaufe und tausche Anleitungen (nur Originale). Suche außerdem Spielezubehör. (z.B. Poster, Aufkleber, Verpackungen u.ä.). Tel: 0208/870227. Thorsten).

Hilfe, wer kann mir möglichst kostenlos die Anleitung zu Bundesliga Manager zuschicken? Schreibt an: Michael Schäfer, Riegelackerstr. 13, W-7250 Leonberg 7.

Suche die Amiga Joker Hefte Nr. 11/89 u. 3/90. Zahle für jedes Heft 8 DM, ohne Poster 6 DM. Marco Seiffert, Breslauer Str. 27a, 4049 Rommerskirchen 1.

Spielst du gerne? Bist Du ein Freund von SF? Dann informiere Dich über Meteor 4, das SF-Briefspiel! Schreibt an: Alexander Teßpaß, Steinstraße 3, 4240 Emmerich.

Verkaufe Indy III Adv. Auflösung und Karten für 6 DM (Portokosten enthalten)! Betrag bitte auf das Konto 213-974., bei der Sparkasse Saarbrücken, BLZ 59050101 überweisen. Nach Geldeingang sende ich die Auflösung sofort zu. Ulli Hartmann, Heinrichstr. 25, 6601 Klarenthal.

Suche defekte Hardware und Zubehör, übernehme nur Porto. Suche außerdem Tauschpartner und Cheats, Tips und Anleitungen. Listen und Angebote an: Michael Jakob, Lummerschiederstr. 90, 6601 Heusweiler 1.

Kontakte

Interessiert an allerneuester und billigster Software für den Amiga? Für Infos, schreibt an: F. Wensing, PF 108535, W-4426 Vreden.

Suche Tauschpartner für neue und alte Amiga Games, Programme, Flugsimulatoren. Schreibt an: Bernd Fedirko, Schulgasse 7, 2020 Hollabrunn, Österreich.

Suchen Kontakte im Raum Hannover. Möglichst Anfänger. Tel: 05138/8429 (Jens).

Sucht Ihr Kontakte? Wollt Ihr Erfahrungsaustausch? Dann seid Ihr bei uns genau richtig! Wir suchen noch Mitglieder (Einsteiger und Profis). Meldet Euch bei: Amiga-Club, Black Knights, Tom-Brook-Str. 9, 2960 Aurich 1 oder BTX: 04947776.

Suche Tauschpartner für Amiga Soft. Keine Tauschpartner für einmal! Liste an: Philipp Pönningshaus, Kurt-Schuhmacher-Ring 43, 6072 Dreieich.

Suche Tauschpartner für PD und Demo. Bin Anfänger! Habe daher nur 65 PDs und 68 Demos oder Dia Shows. Schreibt mir bitte mit Liste und Rückporto (1 DM) für meine Liste. Frank Buggisch, Stralsundstr. 35, 3300 Braunschweig.

Suche Kontakte zum Tausch von neuester Software! Ruft bei Martin an: 06381/40041 (18.00-21.00 Uhr). Fast!

Wer hilft Amiga-Anfänger? Suche Erfahrungsaustausch und Software! Interesse: Grafik und Animation. Holger Hohmann, Amrastr. 57, O-5900 Eisenach.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga Soft. Seid Ihr Tauschpartner für nicht nur einmal, aus dem Raum Nürnberg, dann ruft mich an: Michael Gerl, Tel: 0911/451530.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga. Call: 02206/3618. (Zoltan).

Yo, Dudes! Suche dringend Tauschpartner (only Amiga). Ruft doch einfach mal an: 07134/8823.

Suchen Mitglieder für Amiga Club. Vorläufig nur Baden-Württemberg. Ruft an: 07709/495 (Holger) oder 07709/295 (Alexander).

Stop! Wer mir das beste Demo schickt, bekommt ein Original nach Wahl! 100% ehrlich! Marco Decker, Zehnhoftstr. 1, 5303 Bornheim 1.

Kostenlos

ist Deine PRIVATE Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Postkarte zur Hand nehmen. UNBEDINGT ANZEIGENRUBRIK, ADRESSE und MAXIMAL 5 ZEILEN langen ANZEIGENTEXT draufschreiben und ab damit zur Post. NICHT VERÖFFENTLICHT werden Texte mit PLK-NUMMERN und solche, die auf RAUBKOPIEN oder BETRUG schließen lassen. Na denn, bis zum nächsten Mal!

HALLO MÄDELS!



Es ist schon ein Kreuz mit dieser Seite: Was immer ich schreibe, stets findet sich jemand, der etwas daran auszusetzen hat. Na schön, dann halte ich mich diesmal eben zurück und lasse stattdessen Euch zu Wort kommen...

Zu kaum einer anderen Rubrik im Heft trudeln täglich so viele und vor allem so unterschiedliche Meinungen bei uns ein, wie zur Girl-Seite. Heute habe ich mir mal drei besonders interessante Beiträge herausgepickt, die ich kommentarlos zur Diskussion stellen möchte. Der Gerechtigkeit halber soll natürlich auch ein Mann zu Wort kommen, den Anfang macht aber kurz und einprägsam Gabi Herzog aus Stuttgart:

Ich wollte Dir nur mal mitteilen, daß es auch andere Frauen gibt, die keine Angst haben, daß ein Computer sie heißen könnte. Was mich aber immer wieder stört, ist, daß Ihr den Amiga dauernd als „Freundin“ bezeichnet. Das mag zwar richtig übersetzt sein, aber unser Amiga ist männlich – ich weiß es genau! Im übrigen hoffe ich, Du stehst weiterhin Deine Frau und verteidigst Dich tapfer gegen die widerlichen Leserbriefschreiberlinge, die die Girl-Seite aus dem Heft haben wollen!

Die zweite Meinung des Tages kommt von Gabi Drücke aus Norden, deren Gatte Udo den Fans der Joker-Galerie bereits als Künstler ein Begriff sein dürfte. Sie bezieht sich weitgehend auf meinen Artikel in der Februar-Ausgabe:

Du bist mit Deinen jungen Jahren schon ein ausgebufftes Biest, wenn Du es schaffst, mich, eine 31jährige Hausfrau in Wut zu bringen. Ich bin diese ewige emanzipierte Scheiße einfach leid! Ich kann zwar verstehen, wenn Du alles versuchst, die Weiblichkeit aus ihrem Un-

tergrund zu holen, damit sie sich in der Computerwelt behauptet, aber das auch noch auf die Computerspiele zu übertragen, darf doch nicht Dein Ernst sein. Wenn Du so scharf darauf bist, mit weiblichen Hauptdarstellern zu spielen, dann stell Dir das kleine Männchen (ob es ballert oder rennt) doch einfach mit wackelndem Busen vor – sehr geschmackvoll, aber jedem das Seine. Du benutzt das Wort Chauvinismus, aber ist es nicht genau das, was Du verkörperst?

Was mir bei Deinen Aussagen Sorge bereitet: Hast Du etwa vor, bei den jungen Mädchen oder auch Frauen die weiblichen Listigkeiten und Waffen im Keim zu ersticken und aufmuckende Emanzen aus ihnen zu machen? Glaubst Du, daß es den Jungen in ihrem Alter dann noch Spaß macht, sich mit solchen Mädchen auseinanderzusetzen? Sie werden im Laufe ihres Lebens alle ihre eigenen Erfahrungen machen, da spielt es keine Rolle, ob der Held eines Computergames nun männlich oder weiblich ist. Dieses Thema gehört ebenso wenig in ein Computermagazin wie Religionsansichten! Puh, harter Tobak. Und falls es noch eines Beweises bedurft hätte, daß Männer und Frauen manchmal sogar einer Meinung sein können, so liefert ihn jetzt Rainer Wekwerth aus Ostfildern:

Ich möchte nicht behaupten, daß Deine Girl-Seite überflüssig ist, aber ich glaube, daß sie oft das Gegenteil von dem bewirkt, was sie eigentlich soll – die Seite wirkt auf mich wie ein Naturschutzpark für computerbegeisterte

Frauen. Es ist selbstverständlich, daß es keine Unterschiede zwischen männlichen und weiblichen Freaks gibt, diese Seite aber läßt den Eindruck entstehen, daß es nicht so ist. Falls Du jetzt behauptest, Frauen am Computer würden belächelt, so könntest Du doch Abhilfe schaffen: Anstatt immer die gleichen Phrasen gegen Männer zu dreschen, solltest Du als wertvolles Redaktionsmitglied Games testen. Eure Redaktion erweckt nämlich den Eindruck, als wäre eine Frau nur für die Spielwiese „Girl-Seite“ zu gebrauchen!

Noch etwas: Bitte hört auf, immer von unserer „Freundin“ zu sprechen, wenn Ihr den Amiga meint. Ich habe schon eine Freundin, die selbst-

ständig denkt und nicht resetfähig ist.

Da soll nochmal einer sagen, ich würde keine Kritik vertragen! Aber genug ist genug, kommen wir lieber zur Verlosung von drei topaktuellen Games. Schreibt mir auf einem Kärtchen, wie Ihr die Sache seht – ist der Amiga nun die „Freundin“ oder nicht? Hier nochmal unsere Adresse:

Joker Verlag
Girl-Seite
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Ich bin schon sehr gespannt auf Eure Reaktionen zum heutigen Meinungsaustausch!

Eure Brigitta



Projekt Prometheus



Wer auf Textadventures steht, wird heutzutage nur noch selten fündig – wenn's noch dazu ein deutsches sein soll, sieht es ganz düster aus. Aber Bomico hat jetzt wieder ein Lichtlein in der Finsternis entzündet...

Leider ist im Jahre 2012 ein Kernkraftwerk explodiert. Leider ist der Radioaktivität nicht beizukommen, da die Rohstoffe für die „Anti-Strahlung“ fehlen, also muß ein Raumschiff den Krepel holen. Leider ist die Besatzung unterwegs an einer kosmischen Seuche gestorben; immerhin konnten die Frachträume noch gefüllt werden. Leider ist der einzige Überlebende aber ein ganz gewöhnlicher Reporter ohne Raumschiff-Führerschein...

Gar nicht „leider“ ist, daß unser Schreiberling bei seinen Bemühungen, den Erzfrachter wieder heimzubringen, auf allerlei knifflige Probleme stößt (z.B. eine bakterienversuchte Kommandokonsole oder einen widerspenstigen Bordcomputer). Die Rätsel sind schwierig aber lösbar, wirken manchmal jedoch etwas an den Haaren herbeigezogen. Dafür sind die Texte oft witzig, und auch mit dem Parser läßt sich's leben. Zwar besteht er hin und wieder auf ganz speziellen Formulierungen, aber man weiß

es ja: deutsche Sprache, schwere Sprache! Der Held wird per Keyboard auf den richtigen Weg getippt, wobei viele Standardbefehle auf einzelne Tasten gelegt wurden (die paar Icons und Anzeigen am Screen dienen hauptsächlich der Übersichtlichkeit). Im Vorspann bekommt man ein kleines Musikstück zu hören, ansonsten herrscht die Stille des Weltraums. Grafisch ist auch nicht gerade der Bär los, man merkt den Bildern ihren „Beilagecharakter“ manchmal recht deutlich an. Unterm Strich: Nichts Weltbewegendes, aber solide Abenteuerkost. (jn)

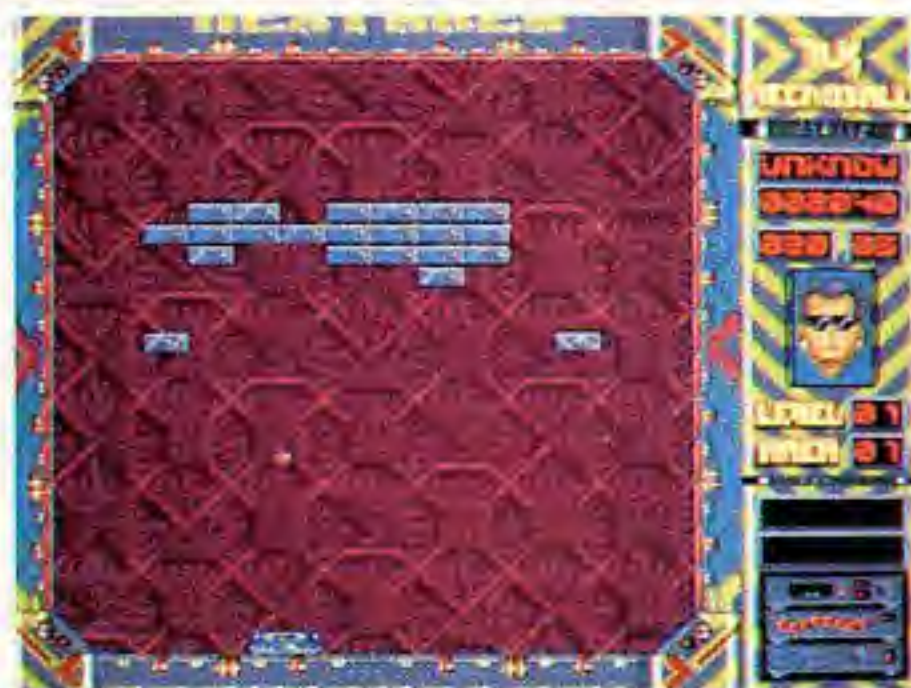


Projekt Prometheus

Grafik:	49%
Sound:	22%
Handhabung:	68%
Spielidee:	66%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	66%
Für Fortgeschrittene	
Preis: ca. 89,- DM	
Hersteller: Extase	
Bezug: Bomico	

Spezialität: Zwei Disketten, Save/Load-Funktion, komplett in deutsch.

Tecnoball



Man sollte es nicht für möglich halten: Nachdem mit „Thunder & Lightning“ das uralte Breakout-Thema bereits in der Spielhalle kein Bein mehr auf den Boden bekommen hat, sind jetzt wir Amigianer dran...

Es geht natürlich genau darum, worum es bei „Arkanoid“ und Konsorten schon immer ging: Mit Hilfe eines Paddels am unteren Screenrand muß man einen hin- und hersausenden Ball zurückspielen und auf diese Weise die aufgebauten Steininformationen abtragen. Aber wenigstens bei den Extras haben sich die Programmierer ein bißchen was Neues einfallen lassen: Neben den altbekannten Klebeballen, größeren Paddels und Laserkanonen gibt's hier auch Magneten, effektivere Bälle und zusätzliche Paddels für die übrigen Banden. Die Extras tauchen auch nicht mehr wie früher automatisch auf, sobald man bestimmte Steinchen zerstört hat; stattdessen kann man sie nach jedem geschafften Spielabschnitt in einem Shop für den nächsten Level „vorbestellen“. Schließlich muß man bei Tecnoball auch nicht allzulange auf die Zweikämpfe mit diversen Zwischen- und Endmonstern warten – sie kommen alle paar Level daher. Grafisch und soundmäßig

ist das Game gut gelungen: Ansehnliche Hintergründe, überzeugende Animationen und beachtliche Musikstücke erwarten den „Steinbeißer“. Ja, die Steuerung ist sogar ganz vorzüglich, aber was hilft's? Die Idee ist halt schon so ausgepreßt wie eine runzlige Zitrone, auch ein paar Zusatzfeatures machen aus dem Steinchenveteranen kein neues Spiel mehr. Vor vielen, vielen Jahren wäre Tecnoball wahrscheinlich ein Hit geworden, aber heutzutage kriegt man nur noch das große Gähnen... (Manuel Semino)



Tecnoball

Grafik:	66%
Sound:	68%
Handhabung:	85%
Spielidee:	7%
Dauerspaß:	36%
Red. Urteil:	41%
Für Anfänger	
Preis: noch offen	
Hersteller: TKL	
Bezug: Leisuresoft	

Spezialität: Pause-Modus, Musik aus/an. Per Space-Taste kann man den Screen „shaken“ wie einen Flipper.

PORK'S BLOOD

Psychosis-Games sind immer wieder für eine Überraschung gut, ist es doch immer wieder überraschend, wie gut sie sind! Und wie gut ist das neueste Game der Liverpooler Company? Laßt Euch überraschen...

Der Amiga Joker meint:
Pork's Blood: Aliens schlachten
wie immer – dabei aber angezogen
wie noch nie!



Von Psychosis bekleidet – von allen beneidet!

Das erste, was einem beim Öffnen der überdimensionalen Box in die gierigen Hände fällt, ist die neue Sommerkollektion von Psychosis: Fünf T-Shirts (schwarz), zwei Sweater (schwarz), ein Jogging-Anzug (schwarz) und noch drei Paar Schuhe (schwarz) – alles farblich hervorragend aufeinander abgestimmt. Aber halten wir uns nicht zu lange mit den Textilien auf, denn wer die Schachtel ganz genau durchsucht, wird auch diesmal wieder eine kleine Dreingabe zwischen all den Klamotten entdecken – ein Spiel!

Lobenswerterweise ist man endlich mal von der üblichen Vorgeschichte (eine böse Macht bedroht die Welt, weshalb eine Prinzessin gerettet werden muß) abgekommen und hat sich etwas völlig Neues einfallen lassen: Zwei böse Mächte bedrohen die Welt, weshalb vier Prinzessinnen gerettet werden müssen! Dieser Revolution in Sachen Hintergrundstory steht allerdings nur die übliche Weltraum-Kost beim Intro gegenüber – wenn man mal davon absieht, daß der Vorspann jetzt bereits acht der neun enthaltenen Dis-

ketten belegt. Das ist aber kein Grund zur Verzweiflung, denn Pork's Blood hat neben spektakulärer Grafik einen nicht minder spektakulären Spielablauf zu bieten: Im ersten Level wird von links nach rechts geballert, im zweiten dann von rechts nach links! Es folgt eine kurze Zwischensequenz, in die man zwar nicht direkt eingreifen kann, aber per Zufallsgenerator hilfreiche Extras wie Smartbombs, Cleverbombs oder (wenn man Pech hat) auch nur Doofbombs erhält. Zudem lassen sich durch Handauflegen am Monitor noch die schönsten Streuschüsse, Schußstreuer oder sogar Salz- und Pfefferstreuer ergattern! All das ist auch bitter nötig, denn am Ende jedes 245sten Levels lauert ein Schlußmonster, das es in sich hat: Viele der Viecher füllen so zwischen 12 und 17 Screens – man sieht also immer nur Ausschnitte des Untiers, beispielsweise eine Augenbraue oder das Nasenloch. Diese Details sind dann allerdings stets liebevoll ausgearbeitet und ansprechend animiert...

Nun ist zwar die Grafik eine Augenweide, das Scrolling so weich wie ein Babyhintern und der Sound noch um einiges orchestrale als ein Philharmonieorchester, aber die Handhabung läßt halt arg zu wünschen übrig: Besonders den Schlußmonstern ist kaum beizukommen, da das eigene Raumschiff beim besten Willen keinen Platz mehr am Bildschirm hat. Das interessiert uns aber letztlich einen feuchten Kehricht – schließlich sind da noch die hübschen Klamotten sowie die drei Päckchen Zigaretten, die uns Psychosis zugeschoben hat. Es kann daher nur ein Fazit geben: Pork's Blood ist ein Hit, wie er in keinem Buche steht! (od/ml)



Pork's Blood

Grafik:	148%
Sound:	112%
Handhabung:	4%
Spielidee:	2879%
Dauerspaß:	8999%
Preis/Leistung:	845903%
Red. Urteil:	13480986443334%
Für Unbekleidete	
Preis:	ca. 12.000 Tasmanische Drachmen
Hersteller:	Psychosis
Bezug:	C & A



Spezialität: Um wenigstens irgendeinen Zusammenhang mit dem Titel herzustellen, wird das Game mit einer Zweiliterflasche ranzigem Schweineblut geliefert.



Ist das nun eine Grafik, oder nicht?

SOFTWARE CORNER

VERKAUF - VERLEIH - SERVICE

ÜBRIGENS:
WIR
VERLEIHEN
SOFTWARE

ab DM 5,- pro Tag

FÜR DIE SYSTEME: AMIGA · ATARI ST · C 64 · IBM · GAME BOY · SEGA
Ständig die neueste Software auf Lager.
3000 verschiedene Titel warten auf Sie.

AUGARTEN-
STRASSE 6
6800 MANNHEIM 1
TELEFON
06 21 · 40 23 87
TELEFAX
06 21 · 44 47 73
ÖFFNUNGSZEITEN:
MO · DI · DO · FR
9.30 - 13.00
und 15.00 - 22.00
MITTWOCH
GESCHLOSSEN
SAMSTAG
10.00 - 22.00

Disketten 3 1/2" 2 DD
Made in West-Germany

50 Stück nur

DM 66,60

Speichererweiterung
Amiga 512 KB mit Uhr

für nur

DM 119,95

Sonderverkaufsaktion - 500 verschiedene Titel ab **DM 9,95**
Bitte fordern Sie unsere Liste an (2,- DM Porto beilegen)

Public Domain Disketten folgender Serien für Amiga!

Antares - Bavarian - Kickstart

Wir garantieren für Virenfreiheit unserer PD

Preise: 1 - 10 Stück **DM 3,50** 11 - 50 Stück **DM 3,00**

51 - 100 Stück **DM 2,50** 101 - 200 Stück **DM 2,20**

Ist Ihnen Ihre Freundin (Amiga) in Grau zu trist?
Wir verleihen Ihrer Freundin ein neues Farbkleid!
Bitte erfragen Sie die Konditionen.
(auch für Monitore, Drucker etc.)

WIR KAUFEN GEBRAUCHTE SOFTWARE FÜR FOLGENDE SYSTEME:

Amiga - Atari ST - IBM PC - C64 - Sega Megadrive - PC Engine - Game Boy - Neo Geo - Lynx

FRANCHISE PARTNER GESUCHT

Die Amiga-Sensation - in letzter Sekunde - Die Amiga Sensation
Genießen auch Sie den Original Dragons Lair Spielautomaten bei sich zu Hause. Wir haben eine begrenzte Stückzahl Dragons Lair Laser Disc aus den Spielautomaten erhalten und ein Interface mit Steuerungssoftware für den Amiga 500 entwickelt, mit dem Sie in Verbindung mit einem Laser Disc Player diesen Spielballen-Megahit spielen können. Kein Unterschied zum Original. Das Interface mit Software und Laser Disc kostet DM 180,-. Einen geeigneten Laser Disc Player erhalten Sie ab DM 700,- im Fachhandel. Für unser Angebot sind in Kürze auch Space Ace und Afterburner erhältlich.
Stop - aus Original Dragons Lair Spielautomaten - Stop

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

Computerferien 1991

Das Computercamp im Schwarzwald mit dem
großen Computarkurs-, Sport- und Freizeitangebot

Kinder und Jugendliche lernen spielend Programmieren



Weitere Computercamps im Sommer 1991
Dresden • Thümler Wald • Ostsee

Sofort kostenlosen Prospekt anfordern



LIFETIMES

PRÄSENTIERT

ON THE ROAD

Nach WALL STREET WIZARD liegt mit ON THE ROAD endlich die nächste Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES vor. Nehmen Sie teil am Speditionsgeschäft der 90'er Jahre in Europa.

Telefon, Funkgerät und Computer stehen in Ihrem Büro bereit, Ihre Traum-Trucks ordern Sie nach Wahl - Und los geht's! Nicht der größte und schönste Truck, sondern wirtschaftliches Handeln, eine ausgeklügelte Strategie und ein Gespür für lukrative Aufträge werden Sie zum "TRUCKER DES JAHRES" machen!



Erhältlich für Atari ST (SW & Color, DS-Disk), Amiga, PC (CGA-, EGA-, Hercules-Grafik, wahlweise 3,5" oder 5,25", Maus erforderlich), Jeweils ab 512 KB RAM.

Erhältlich im gut sortierten Fachhandel, unverbindl. Preisempfehlung **DM 89,95** oder bei EXPERT-SOFTWARE, J. Wolkowick, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen, zuzüglich DM 6,00 Versandkosten

... kostenloser Katalog auf Anfrage ... Händleranfragen erwünscht ...

TELEFON: 0 23 81 13 40 37

TELEFAX: 0 23 81 85 37 44

DTX: 02381/373214

MAILBOX: 0 23 81 37 32 14

Impressum

Herausgeber

Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur

Michael Labiner

Stellv. Chefredakteur

Oskar Dzierzynski

Redaktion

Oskar Dzierzynski (ed)

Werner Hiersekorn (wh)

Brigitta Labiner (bl)

Michael Labiner (ml)

Max Magenauer (mm)

Joachim Nettelbeck (jn)

Freie Mitarbeiter

Rainer Babel

Carsten Borgmeier

Kate Dixon

Hugh Myashirov

Hans-Werner Raabe

Stephan Rock

Thomas Rossacher

Manuel Semino

Redaktionsassistent

Uschi Freckmann

Brigitta Labiner

Art Director

Oliver Wunderlich

Layout

Oliver Wunderlich

Fotografie

Oskar Dzierzynski

Comic

Werner Regnet

Ingo Stein

Oliver Wunderlich

Titel

Celal Kandemiroglu

Anzeigenbetreuung

Carsten Borgmeier

(Einzelfachhandel)

Satz

Fa. Der Satz GmbH,

8000 München 70

Reproduktion

KWM-Werbung Rief,

8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung

Leykam Universitäts-

buchdruckerei Ges.m.b.H

A-8054 Graz

Vertrieb

Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für In-land (Groß-, Einzel- und Bahnhofs-buchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise

AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement

Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,- Ausland: DM 72,- Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ: 700 100 80.

Manuskripte

Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht

Alle in AMIGA JOKER erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Microfilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Verlag und Redaktion

Joker Verlag Inh. Michael Labiner

Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.

Tel. Verlag: (089) 463700

Tel. Redaktion: (089) 463823/4605822

Telefax: (089) 4604977

THE SOFTWARE MANIACS »HOTLINE«

DIE SPEZIALISTEN

030/6944862

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Amiga Speicherweiterung	-	99,95	-	Elvira	89,95	70,95	70,95
A-10 Tank Killer	84,95	79,95	79,95	Epic	69,95	69,95	69,95
Antares	69,95	69,95	69,95	Eye of the Beholder	69,95	69,95	69,95
Bane of Cosmic Forge	a.A.	a.A.	-	Fate - Gates of Dawn	72,95	64,95	64,95
Bard's Tale 3	69,95	69,95	-	Flight of the Intruder	84,95	a.A.	a.A.
B.A.T.	72,95	70,95	82,95	Genghis Khan	84,95	79,95	-
Battle Command	-	59,95	59,95	Great Courts 2	69,95	64,95	64,95
Betrayal	70,95	70,95	70,95	Hard Driving 2	74,95	64,95	64,95
Buck Rogers	69,95	69,95	-	Heroes Quest 1	89,95	84,95	84,95
Cadaver	69,95	64,95	64,95	Imperium	72,95	64,95	64,95
Champions of Krynn	66,95	64,95	68,95	Indianapolis 500	64,95	64,95	-
Chaos Strikes Back	-	62,95	62,95	Isidoro	72,95	62,95	-
Curse of Azure Bonds	59,95	68,95	70,95	It Came from Desert	78,95	68,95	68,95
Death Knights of Krynn	74,95	a.A.	-	Lemmings	a.A.	57,95	57,95
Dragonflight-Special Ed.	-	68,95	68,95	Legend of Fairhail	72,95	64,95	64,95
Dragon Wars	69,95	64,95	-	Masterblazer	64,95	54,95	64,95
Dungeonmaster	94,95	62,95	62,95	MI Tank Platoon	84,95	69,95	69,95

...Wir bieten an...

...Service + Fachberatung...

! Neu im Programm

Game Boy
NES
Lynx

Master System
Mega Drive

	PC	Amiga	ST		PC	Amiga	ST
Midwinter 2	a.A.	69,95	69,95	Sim City	69,95	69,95	69,95
MIG 29 Fulcrum	84,95	79,95	79,95	SimCity Architecture 102	39,95	39,95	39,95
Monkey Island (dt.)	72,95	65,95	65,95	Sim Earth	89,95	a.A.	a.A.
M.U.D.S.	74,95	64,95	64,95	Speedball 2	71,95	65,95	65,95
Neuromancer	64,95	62,95	-	Their Finest Hour 1	69,95	69,95	69,95
NAM 1965-75	84,95	69,95	69,95	Transworld	69,95	65,95	65,95
Nightshift	52,95	52,95	52,95	Tower FRA	69,95	69,95	69,95
On the Road	67,95	64,95	64,95	Tunnels & Trolls	72,95	a.A.	a.A.
PGA Tour Golf	65,95	65,95	65,95	Turrican 2	-	57,95	57,95
Pirates	59,95	61,95	61,95	TV Sports Baseball	70,95	70,95	70,95
Pool of Radiance	64,95	64,95	64,95	Ultima 5	71,95	70,95	70,95
Powermancer	72,95	68,95	68,95	Ultima 6	79,95	79,95	-
Powermancer - Data Disk	-	39,95	39,95	Warlords	69,95	69,95	-
Railroad Tycoon	79,95	79,95	79,95	Wing Commander	80,95	80,95	-
Rings of Medusa 2	a.A.	a.A.	a.A.	Wolfpack	84,95	72,95	72,95
Secret of Silver Blades	65,95	65,95	65,95	Wonderland	84,95	70,95	70,95
Silent Service 2	82,95	82,95	82,95	World Champion Soccer	69,95	55,95	55,95

!!!! Von Spielern !!!!

!!!! Für Spieler !!!!

Der Versand erfolgt per Nachnahme, Lastschrift und Prepaid-Karte. Produktanfragen des Monats sind möglich, solange der Vorrat reicht. Bei 700 DM Bestellwert berechnen wir 10 DM Versandkosten, bei 400 DM 4 DM, darüber ist der ganze Spielumsatz. 1000 DM und mehr: 24 Std. Liefzeit und 7 Tage die Woche für Sie geschaltet. Live-Service für uns Montag/Donnerstag/Freitag 14 bis 20 Uhr und online über das Internet 24 Stunden. Die Waren werden handverlesen, verschickte auch außerhalb der Zeiten mehr am Wochenende. Mit Seriennummern gekennzeichnete Games werden im Antivirenschutz (Virus) nach nicht funktionierender und aber inzwischen funktionierender Software in Berlin kontrolliert. Die Games sind (bzw. werden) selbst abgebaut. Inhaber Copyright/Urheberrechte.

A 500 512 K 159,-

512 K Erw. abschaltbar, akkugep. Quarzuhr, dtsh. Anl. eig. Herst. 1 Jahr Garantie, ab Lager

JOYMO 49,-

Electr. Joystick/Maus Umschalter, Steuerleitungen werden voll electr. TTL-8520 komp. umgeschaltet, bes. kleines Gehäuse, kpl. SMD-Technik im Gehäuse, keine Spannungsp.

A 2000 66 MB 988,-

NEC, Autobootkarte, Autopark 16-20 ms, 440 KB/s, komp. form., auch FFS partitionierbar MS-DOS, eig. Herstellung

ASSS 95,-

2 StereoBoxen, eingeb. Verstärker, Lautstärke regelbar, absch. ext. Stromvers., speziell für alle Multi-synchron

A 2000 Erw. 398,-

Speichererw. bis 8 MB, autoconfig., abschaltbar, 2 MB best. 648,- Rampreise tel.

Ramerweiterung f. A 3000 (514403 Zick/Zack) Geh. 70 ns lieferbar. Ramerweiterung f. A 590 HDD lieferbar! Rampreise: Tagespreise! Fujitsu DL 1100 Color + Monochr. lieferbar!

Laden: UPS-NN o. Postn. + Vkl-Antell. über 10.000 versch. Electronic-, Hard- & Softwareteile lagermäßig

AHS-GmbH
Laden: Schirngasse 3-5,
Postfach 100248
6360 Friedberg 1,
Telefon 0 60 31 - 6 19 50



COMPUTER ABC

Dialekt: Computer-Chinesen verstehen darunter die einzelnen Abarten einer Programmiersprache (z.B. Basic – Amiga-Basic).

Diagnoseprogramm: Erstmal installiert, prüft es beim Einschalten den fehlerfreien Zustand des Systems und erkennt auch während der Benutzung auftretende Fehler. Bei vielen Betriebssystemen (z.B. DOS) ist so ein praktisches Programm von Haus aus eingebaut.

Dialogführung: Form der Benutzerführung nach dem Frage-Antwort-Schema („Do you want to play again? Yes/No“).

Dienstprogramm: das umständliche deutsche Wort für den gängigen Begriff „utility“. Gemeint sind kleine Programme (z.B. Kopier- oder Formatierprogramme), die das Zusammenleben mit dem Computer erleichtern.

digital: ziffernmäßige Darstellung eines Wertes, im Unterschied zur analogen Darstellung (Zeiger, etc.).

digitalisieren: das Umsetzen beliebiger Werte in digitale Werte, auf daß sie der Computer verarbeiten kann (z.B. Bildpunkte, Töne, etc.).

Digitalisiergerät: Man muß ja nicht immer „Scanner“ sagen...

Digitalrechner: Tja, nicht alle Computer sind Digitalrechner, es gibt auch andere, nämlich die Analog- und die Hybridrechner (letztere sind eine Mischform, bei der die interne Zeichendarstellung teilweise analog und teilweise digital erfolgt).

Digitizer: das Gerät zum Umsetzen beliebiger Werte in digitale Werte, auf daß...

DIP-Schalter: DIP ist die Abkürzung für „Dual Inline

Package“ und bedeutet einbaufertiges elektronisches Bauteil. In diesem Fall ist eine Reihe kleiner Schalter gemeint, die man häufig in Peripheriegeräten (z.B. Druckern) findet. Damit kann die Voreinstellung der Geräte geändert werden, um sie an den verwendeten Computer anzupassen.

Directory: Was „Inhaltsverzeichnis“ auf englisch heißt, weiß doch wohl jeder!

Direktzugriffsspeicher: „Random Access Memory“, kurz auch RAM genannt. Also jener Speicherplatz im Rechner, der immer wieder mit neuen Daten (z.B. beim Einlesen einer Disk) gefüllt werden kann und beim Ausschalten des Computers automatisch geleert wird.

Disassembler: ein Programm, mit dem man ein in die Maschinensprache übersetztes Programm wieder zurückübersetzen kann, um z.B. dessen Aufbau besser zu verstehen.

Disk Operating System: Jetzt wissen wir endlich, was sich hinter dem geheimnisvollen „DOS“ verbirgt!

Diskette: kaum zu glauben – eine Magnetplatte zur Speicherung von Daten!

Display: Sammelbegriff für alle Formen der optischen Anzeige, außer den üblichen Bildschirmen sind das z.B. auch LCD-Anzeigen.

DMA: Abkürzung für „Direct Memory Access“, auf deutsch „direkter Speicherzugriff“. Spielt bei der Übertragung von Daten eine Rolle, „direkt“ bedeutet hier soviel wie „unter Umgehung der CPU“. Die Daten werden dabei von der Quelle unmittelbar ans Ziel transportiert, gesteuert wird die ganze Angelegenheit durch

einen sogenannten DMA-Controller.

Doppeldiskettenlaufwerk: Gut für Euch, wenn Ihr eins habt!

Dongle: Diese Form des Kopierschutzes ist Euch vielleicht auch schon mal untergekommen – es handelt sich dabei um ein kleines Hardware-Modul, das (meist) in den seriellen oder den Joystick-Port des Computers gesteckt werden muß, damit das dazugehörige Programm läuft.

DOS: hatten wir schon...

Dot: anderes Wort für Pixel, also ein Grafik-Punkt.

Double Density: auf deutsch „doppelte (Aufzeichnungs-) Dichte“; die sogenannten DD-Disketten haben genau die doppelte Aufzeichnungsdichte von SD-Disketten („Single Density“), man bringt also doppelt so viele Bits darauf unter. Desweiteren gibt es HD-Disketten („High Density“) mit vierfacher Aufzeichnungsdichte, was logischerweise zwei DD-Disks entspricht – noch Fragen?

double sided: „doppelseitig“ – steht sowas auf einer Diskette drauf, kann man beide Seiten benutzen (beschreiben & lesen). Da man das aber eigentlich immer kann, meint der Begriff heutzutage eher, daß beide Disketten-seiten auf mögliche Fehler überprüft wurden.

3D-Grafik: Was das ist, wißt Ihr eh, aber kennt Ihr auch den Unterschied zwischen „echter“ und „unechter“ 3D-Grafik? Der besteht einfach darin, daß bei unechtem 3D zwar auch alles dreidimensional dargestellt wird, aber die Größenverhältnisse nicht korrekt wiedergegeben werden. Bei echtem 3D

ist alles echt, also wirklich ganz, ganz echt!

Drive: OK, man kann auch einfach Laufwerk sagen...

drop in: Wenn plötzlich ein Zeichen am Screen auftaucht, das da gar nicht hingehört, spricht der Fachmann von einem drop in.

drop out: Der umgekehrte Fall – wenn also plötzlich und unerwartet ein Zeichen fehlt.

Drucker: Cool, wie wir nunmal sind, sagen wir auch gerne „printer“ zu unseren Nadel-, Thermo-, Schreibrad-, Kugelpf-, Tintenstrahl- oder gar Laserdruckern.

Druckertreiber: So nennt man Programme, durch die ein Drucker an einen bestimmten Computer oder ein Programm (vor allem Textverarbeitungen) angepaßt werden soll. Oft treiben sie allerdings bloß ihren Benutzer zum Wahnsinn...

dual: dasselbe wie „binär“, also auf der Zahl 2 basierend.

Dummy: Da dies ein englischer Ausdruck ist, bedeutet er keineswegs das, was Ihr jetzt vielleicht glaubt, sondern „Atrappe, Platzhalter, bedeutungslose Leer- oder Füllzeichen“.

Duplexbetrieb: Wenn in einer Leitung die Daten gleichzeitig in beiden Richtungen übertragen werden, dann liegt genau sowas vor.

Durchlaufzeit: die Zeit, die ein Programm vom Start bis zum Ende benötigt. Selbige ist nur in Einzelfällen zu ermitteln, da z.B. ein Rollenspiel-Einsteiger sehr viel länger an „Legend of Faerghail“ knabbern dürfte, als ein ausgefuchster Dungeon Master...

Der Joker-Index – Alle Tests auf einen Blick!

Die fett gedruckten Programme wurden mit einem Hit gekürt.

Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik	Titel	Ausgabe	Seite	Rubrik
1st Person Pistol	2/90	22	Geschicklichkeit	Exterminator	3/91	83	Action	Lost Patrol	10/90	48	Verschiedenes	Sabers	2/91	44	Geschicklichkeit
3001 O'Colours Fight	7/90	82	Strategie	F-19 Stealth Fighter	10/90	10	Simulation	Lotus Turbo Challenge	11/90	27	Sports	Siding	4/90	88	Strategie
888 Attack Sub	5/90	46	Simulation	F-29 Retaliator	5/90	12	Simulation	MT Task Platform	12/90	62	Simulation	Sly Spy	1/91	82	Action
9 Lives	3/91	85	Geschicklichkeit	Faces	2/91	64	Strategie	Map 4	12/90	96	Compilation	Snowdrifts	12/90	78	Action
8-10 Tank Killer	1/91	23	Simulation	Falcon Mission Disk 2	11/90	42	Simulation	Map 5	12/90	76	Action	Soccer Maria	2/91	99	Compilation
A Prehistoric Tale	3/91	14	Geschicklichkeit	Fantasy World Easy	3/91	61	Geschicklichkeit	Map 6	12/90	68	Compilation	Soccer 2000	4/90	51	Action
Address Championship Football	9/90	33	Sport	Fatal Heritage	10/90	41	Absenteur	Map 7	12/90	97	Compilation	Sonic Blast	7/90	81	Action
Advanced Destroyer Simulator	3/91	30	Simulation	Fate - Gates of Dawn	3/91	34	Absenteur	Manchester United	4/90	47	Sport	Sphinx	1/91	60	Action
Adventures	4/90	81	Compilation	Federation Quest I	4/90	18	Absenteur	Manhattan 2 - San Francisco	9/90	65	Absenteur	Space Harrier I	4/90	42	Action
After the War	4/90	34	Action	Final Battle	12/90	50	Absenteur	Manic Miner	5/90	83	Geschicklichkeit	Space Harrier II	4/90	40	Action
Ali Supply	12/90	60	Action	Final Command	7/90	61	Absenteur	Mania	12/90	58	Geschicklichkeit	Space Raptor	5/90	25	Verschiedenes
Alien's Magic Lamp	7/90	36	Action	Final Conflict	1/91	60	Strategie	Masterblaster	12/90	34	Verschiedenes	Speedball II	2/91	41	Sport
All Dogs go to Heaven	9/90	45	Geschicklichkeit	Final Countdown	4/90	45	Geschicklichkeit	Maxima	2/91	86	Compilation	Spell Bound	12/90	31	Geschicklichkeit
All Time Ninjas	12/90	95	Compilation	Final Fantasy	2/91	26	Compilation	Mayan Slavel	7/90	67	Anwendung	Sphinx the Sorcerer	7/91	78	Geschicklichkeit
Alpha Wave	2/91	36	Verschiedenes	Fire	4/90	50	Action	Match Park	2/91	82	Strategie	Spider-Man	1/91	44	Geschicklichkeit
Amos	10/90	62	Anwendung	Fire & Brimstone	10/90	86	Geschicklichkeit	Melody Madness	10/90	26	Sport	Splinterz Words	1/91	10	Geschicklichkeit
Anarchy	10/90	26	Action	Fire & Forget II	12/90	36	Action	Maupiti Island	12/90	27	Absenteur	Spy vs. Spy III	4/90	52	Strategie
Antago	7/90	35	Strategie	First Contact	5/90	34	Action	Mean Streets	12/90	34	Absenteur	Spy who loved me	11/90	10	Action
Antheads	7/90	15	Absenteur	Flint's Quest	10/90	56	Geschicklichkeit	Meridian & Fullfield	11/90	82	Verschiedenes	Starblade	9/90	41	Absenteur
Apprentice	9/90	81	Geschicklichkeit	Flint & Magstone	7/91	60	Strategie	Midnight Resistance	10/90	34	Action	Star Control	2/91	80	Strategie
Aqueduct	4/90	83	Action	Flood	10/90	56	Geschicklichkeit	Midwinter	5/90	40	Verschiedenes	Storm Across Europe	10/90	66	Strategie
Astale	7/90	25	Verschiedenes	Fly Fighter	11/90	74	Action	Mid 25 Futrum	2/91	60	Simulation	Street Rod	11/90	41	Verschiedenes
Astro Marine Corps	9/90	85	Action	Football Man - World Cup Ed	3/90	52	Sport	Midnight Magic II	3/90	36	Rollenspiel	Strider II	1/91	52	Action
ATF II	1/91	44	Action	Free	4/90	44	Geschicklichkeit	Midnight Bomb Jack	3/91	16	Geschicklichkeit	St. Thelma	7/90	44	Strategie
Atomic Robo-Kid	12/90	56	Action	Future Basketball	11/90	82	Sport	Mini Games	3/91	90	Compilation	Stendeglin	11/90	44	Absenteur
Atomic	4/90	48	Strategie	Future Bike	11/90	83	Action	Minotaur	9/90	86	Geschicklichkeit	STUN - Raster	2/91	70	Action
Atomic	12/90	29	Strategie	Future Claspnet	11/90	75	Compilation	Missed-Up Mother Goose	3/91	26	Absenteur	Sudoku	12/90	79	Verschiedenes
Awards	1/91	41	Action	Future Dreams	4/90	80	Compilation	Monkey Island	1/91	30	Absenteur	Sunny Shook at Bunny Sids	9/90	49	Absenteur
Back to the Future II	9/90	16	Geschicklichkeit	Galactic Empire	2/91	32	Absenteur	Monkey Python's	12/90	34	Action	Super Off Road	1/91	70	Sport
Badlands Park	3/91	51	Action	Gazza II	2/91	44	Sport	MMA	4/90	82	Geschicklichkeit	Super Skewer	1/91	72	Geschicklichkeit
Bar Games	12/90	59	Verschiedenes	Gesta	1/91	64	Absenteur	Moobles	10/90	42	Action	Supremacy	12/90	60	Strategie
Barney Bear goes to school	5/90	82	Verschiedenes	Gem Stone Legend	2/91	52	Action	Mr. Do Run	11/90	86	Geschicklichkeit	Swatchblade	7/90	25	Geschicklichkeit
B.A.T.	11/90	34	Absenteur	Gettysburg	3/91	85	Strategie	M.U.D.S.	2/91	42	Sport	Sword of Aragon	9/90	54	Strategie
Battle Command	11/90	14	Simulation	Ghosts n' Goblins	9/90	44	Action	Murder	10/90	27	Verschiedenes	Team Suzuki	3/91	27	Sport
Battlemaster	11/90	30	Absenteur	Ghosts	4/90	79	Compilation	Murders in Space	1/91	59	Absenteur	Team Tanks	12/90	30	Simulation
Battle Storm	3/91	17	Action	Gin & Chippage King	5/90	84	Verschiedenes	Mythica	2/91	70	Geschicklichkeit	Teenage Mutant Hero Turtles	7/91	60	Action
Rebays	1/91	16	Strategie	Goblins	12/90	60	Geschicklichkeit	NARC	2/91	42	Action	Teenage Mutant Ninja Turtles	4/90	34	Action
Big Business	12/90	16	Simulation	Golden Age	1/91	57	Action	Nato Police	1/91	53	Action	Tennis Cup	5/90	64	Sport
Black Tiger	5/90	51	Action	Gold of the Angels	11/90	49	Action	Natronom	5/90	33	Action	Tennis Emory	2/91	56	Absenteur
Blue Angels	7/90	27	Simulation	Gold of the Realm	5/90	62	Absenteur	Neatmancer	10/90	48	Absenteur	T.H.M.A.	4/90	67	Anwendung
Bomber Bob	11/90	29	Action	Grand National	4/90	44	Sport	New York Warriors	7/90	18	Action	The Final Whistle	3/91	54	Sport
Bubble Plus	7/90	60	Geschicklichkeit	Gravely	7/90	54	Verschiedenes	Nightbreed	11/90	33	Absenteur	The Fella's Error	2/91	76	Verschiedenes
Buzz Robot	2/91	71	Absenteur	Great Counts 2	12/90	16	Sport	Nightbreed	11/90	32	Action	The Immortal	12/90	79	Absenteur
Bustum	5/90	83	Sport	Gravels 2	11/90	16	Action	Nightrunner	12/90	82	Geschicklichkeit	The Jetsuns	4/90	49	Absenteur
Cadaver	12/90	41	Absenteur	Guinness Angel	11/90	52	Action	Night Shift	1/91	34	Geschicklichkeit	The Plague	9/90	34	Action
Captive	12/90	29	Rollenspiel	Guinness Angel	11/90	52	Action	Ninja Heroes	2/91	19	Action	The Power	3/91	36	Strategie
Carman San Diego	9/90	51	Verschiedenes	Hammerhead	8/90	45	Absenteur	Ninja Spirit	7/90	46	Action	The Punisher	10/90	47	Action
Cartage	2/91	62	Strategie	Hardball II	10/90	84	Sport	Niro	1/91	58	Sport	The Sword & the Rose	3/91	64	Action
Car-Vap	2/91	15	Geschicklichkeit	Hard Drive II	3/91	10	Simulation	Niro Book Challenge	4/90	86	Geschicklichkeit	The Third Cousin	7/90	46	Rollenspiel
Castle Master	7/90	36	Absenteur	Harley Davidson	10/90	85	Sport	No Exit	1/91	72	Action	The Toyotas	7/90	84	Geschicklichkeit
Century	11/90	50	Geschicklichkeit	Harpion	3/91	52	Simulation	Nuclear War	4/90	41	Strategie	Their first Hour	7/90	55	Simulation
Challenges	2/91	96	Compilation	Heavy Metal	9/90	87	Action	Obit	2/91	10	Absenteur	Theme Park Mystery	7/90	7	Verschiedenes
Champions of Arlyn	9/90	55	Rollenspiel	Holtrader	4/90	50	Action	Omiga	4/90	61	Verschiedenes	Thell Time Potomac	4/90	81	Compilation
Chaos Strike Back	2/91	49	Absenteur	Herd's Quest	9/90	42	Absenteur	Demon's Conspiracy	2/91	30	Absenteur	Thunderstrike	10/90	83	Sport
Chase H.Q. II	1/91	12	Action	Hercules	12/90	95	Compilation	On the Road	3/91	50	Simulation	Tie Break	4/90	25	Sport
Chinese Chess	9/90	62	Strategie	Highlights	4/90	80	Compilation	Osses Up	10/90	36	Geschicklichkeit	Time Machine	10/90	18	Geschicklichkeit
Chip's Challenge	1/91	48	Verschiedenes	Highway Patrol II	4/90	43	Geschicklichkeit	Operation Com. Bat	3/91	44	Strategie	Time Race	1/91	55	Strategie
Chrono Quest II	7/90	53	Absenteur	Hollywood Collection	12/90	96	Compilation	Operation Stealth	10/90	13	Absenteur	Time Soldier	9/90	54	Action
Civil Kingdoms	5/90	80	Geschicklichkeit	Along Kong Phooey	2/91	82	Geschicklichkeit	Orbital Games	11/90	82	Sport	TNT	12/90	97	Compilation
Codename: Iceman	10/90	51	Absenteur	Along Kong Phooey	2/91	43	Action	Overrun	11/90	89	Strategie	Tom and the Ghost	10/90	88	Geschicklichkeit
Codexsystem	10/90	66	Anwendung	Hot Rod	7/90	58	Sport	P 47	4/90	67	Action	Torrek the Warrior	12/90	14	Action
Colonel's Request	10/90	52	Absenteur	House of Shadow	4/90	64	Absenteur	Pang	2/91	72	Geschicklichkeit	Total Recall	2/91	12	Action
Colony	5/90	81	Absenteur	Hydra Book of Games	4/90	45	Verschiedenes	Panza Kick Boxing	1/91	28	Sport	Unleashed Gold	7/91	31	Sport
Colorado	5/90	36	Absenteur	Imperial	10/90	64	Verschiedenes	Panzoroid 90	11/90	54	Geschicklichkeit	Unleashed Gold	1/91	34	Simulation
Colony	7/90	81	Strategie	Impassably	7/90	82	Geschicklichkeit	Panzoroid 90	5/90	55	Sport	Tower of Babel	7/90	39	Strategie
Combo Racer	4/90	36	Sport	In Action	2/91	98	Compilation	Pick'n'Pick	12/90	52	Strategie	Toyota Celica GT Rally	1/91	42	Sport
Computer Scribble	3/91	70	Verschiedenes	Infantopika 500	12/90	77	Sport	Prater	7/90	45	Absenteur	Tramworld	1/91	52	Simulation
Conquests of Camelot	10/90	31	Absenteur	Infestation	4/90	14	Verschiedenes	Prater	2/91	96	Compilation	Tramworld	4/90	84	Geschicklichkeit
Corporation	11/90	12	Absenteur	Inspector Griffs	10/90	80	Absenteur	Prater	2/91	96	Compilation	Treasure Map	9/90	51	Absenteur
Corporation Mission Disk	2/91	72	Absenteur	Intact	7/90	42	Action	Prater	5/90	79	Sport	Truck 4	1/91	59	Compilation
Cougar Force	2/91	62	Action	International 3D Tennis	9/90	18	Sport	Flotting	11/90	65	Strategie	Truck II	4/90	79	Compilation
Count Duckula	12/90	42	Geschicklichkeit	International Arcade Action	12/90	96	Compilation	Police Quest II	10/90	50	Absenteur	Truck III	4/90	80	Compilation
Crack Down	7/90	52	Action	International Soccer Challenges	12/90	42	Sport	Pool of Fiddlers	11/90	56	Absenteur	Truck IV	5/90	47	Strategie
Crackdown	12/90	78	Sport	International Wrestling	7/90	56	Sport	Pop Up	3/91	16	Geschicklichkeit	Truck V	5/90	55	Anwendung
Crim Time	1/91	56	Absenteur	Intrigue	3/91	82	Strategie	Powerball USA	10/90	85	Simulation	Turkiah	5/90	15	Action
Crusader	6/90	60	Absenteur	Invest	10/90	12	Simulation	Powerminger	12/90	12	Strategie	Turkiah II	3/91	12	Action
Curse of the Aztec Gods	2/91	44	Verschiedenes	Ishtar	12/90	52	Strategie	Powerup	12/90	97	Compilation	Turkiah III	10/90	84	Geschicklichkeit
Cyberball	1/91	78	Rollenspiel	Islands of Lost Hope	7/90	50	Absenteur	Premier Collection II	4/90	79	Compilation	TV Sports Basketball	4/90	12	Sport
Cyberball	9/90	80	Sport	Italia 1990	5/90	62	Sport	Premier Collection II	4/90	81	Compilation	Typhoon of Steel	3/91	84	Strategie
Damocles	9/90	12	Verschiedenes	Italia 90	7/90	10	Sport	Professor Moriarty	11/90	66	Geschicklichkeit	Ultima V	1/91	38	Rollenspiel
Damocles Motion Disk	2/91	72	Verschiedenes	Italy 90	9/90	52	Sport	Procyon	9/90	63	Sport	Ultima VIII	2/91	62	Sport
Dan Dare II	7/90	61	Action	Nanobots	9/90	62	Action	Procyon 2190	12/90	66	Sport	U.N. Squadron	12/90	36	Action
Darius Plus	1/90	53	Action	Jack Nicklaus' Unlimited Golf	2/91	54	Sport	Paradise to Earth	4/90	82	Action	Unreal	9/90	14	Action
Dark Century	9/90	84	Action	James Pond	1/91	82	Geschicklichkeit	Pazmic	2/91	81	Strategie	U.S.S. John Young	4/90	48	Simulation
Das Haus	9/90	83	Simulation	Jocky Wilson's Darts	11/90	64	Sport	Quattro Sports	2/91	99	Compilation	Vaseline	13/90	54	Geschicklichkeit
Das Magazin	7/90	84	Simulation	Judge Dredd	3/91	42	Action	Quicksilver Prodigy	3/91	82	Simulation	Vektor Championship Run	2/91	83	Sport
Days of Thunder	11/90	53	Sport	Jumping Jack Son	7/90	34	Geschicklichkeit	Ra	10/90	26	Strategie	Venus	4/90	11	Action
Death Trac	1/91	55	Geschicklichkeit	Jupiter's Masterdrive	1/91	58	Sport	Race	11/90	26	Action	Viking Call	11/90	67	Action
Defender II	3/91	60	Action	Khalam	7/90	18	Strategie	Red Storm Rising	10/90	44					

Und noch'n paar....

9 NEUE COMPILATIONS

Langsam aber sicher wird's zur Gewohnheit, daß wir Euch alle zwei Monate die neuesten Spielesammlungen vorstellen. Gut, stürzen wir uns also wiederum ins preiswerte Sammlungsvergnügen...



Powerstyx für Joystickakrobaten



Clever & Smart: Für Leute mit schrägem Humor...



Strategie vom Feinsten: North & South



Wie die Teenage Queen wohl so ganz ohne aussieht?

Goldrush

Ein wahrhaft goldiger Sampler, den Micropartner da zusammengetragen hat: Zum einen enthält er Crystal Hammer, einen der besten „Arkanoid“ Clones überhaupt; zum anderen findet man darauf weitere neun (!) Games, von denen zwar kein einziges Softwaregeschichte geschrieben hat, die aber die geforderten 4,90 DM pro Stück allemal wert sind! Darunter gibt's Perlen wie Powerstyx (wohl die gelungenste „Quix“ Variante für

den Amiga), Eskimo Games (eiskalier Sport witzig präsentiert) und Clever & Smart (mindestens so seltsam wie der Comic...). Ferner wirken mit: ein passables Kartenspiel namens Little Dragon, die mäßigen Ballerspielen Spinworld und Skyblaster, sowie Final Mission (Jump & Run), Triple X (labyrinthischer Denksport) und Vampire's Empire (Jump & Run). Alles in allem eher Masse statt Klasse, aber für schlappe 49,- DM ein Angebot, das man sich nicht entgehen lassen sollte!

High Energy

Unser nächster Kandidat ist mit 99,- DM zwar gleich doppelt so teuer wie der erste, dafür hat man hier auch ein paar ausgezeichnete Spiele reingepackt. Da wäre z.B. das superbe Strategiegam North & South, das selbst eingefleischte Nichtstrategen vor den Monitor lockt, dann das knallharte

Geiseldrama Hostages und das bunte Spiele-Allerlei Tim und Struppi auf dem Mond. Pokerfreunde mit einer Vorliebe für weibliche Unterwäsche kommen bei der Teenage Queen auf ihre Kosten, und schließlich findet sich hier auch noch der Totalflop Fire and Forget. Also überwiegend Gutes, was Infogrames da zu einem flotten Fünferpack zusammengeschürt hat!



Larry forever!

Larry Tripple Pack

Keine Frage: Wer Larry Laffer nicht kennt, hat das halbe Leben verpennt! Zum Aufwachen sei den Freunden zynisch-amouröser Adven-

tures dieser Sampler mit allen drei Bildschirmabenteuern des digitalen Schwere-noters ans Herz gelegt. „Leisure Suit Larry I - III“ für insgesamt knapp 160 Mark - Sierra-Fan was willst Du mehr?



7 Gates of Jambala für flotte Hüpler



Karate vom Feinsten: Chambers of Shaolin

Thalion 1st Year

Kommen wir zu Joystick-akrobatik aus deutschen Landen: Das Ballerspielchen Warp ist zwar eher zum Vergessen, und auch Leavin' Teramis bietet nur durchschnittliche Action-Kost, aber die beiden anderen Spiele aus Thalions „früher Periode“ können sich auch

heute noch sehen lassen. 7 Gates of Jambala ist ein putziges Plattformgame, und das Karatespiel Chambers of Shaolin zählt sogar zum Besten, was man auf diesem Sektor finden kann - seinerzeit wurde der digitale Kampfsport auch mit einem Joker-Hit gekürt! Die Sammlung ist schon etwas länger erhältlich und verspricht solides Mittelmaß für vernünftige 74,- DM.



Skidz für Skater & Radler



Super Cars: Einfach der Hit unter den Autorennen!

16 Bit Hit Machine

Wer rasante Rasereien liebt, dem sei diese Zusammenstellung von Gremlin empfohlen - allein schon Super Cars rechtfertigt hier das erbarmungslose Zuschlagen! Der Rest ist aber auch nicht ohne: Skidz variiert das hek-

tische Thema mit Fahrrad- bzw. Skateboardaction; Switchblade läßt die Herzen der Plattform-Freunde höherschlagen, und selbst Axel's Magic Hammer, der schwächste Titel in dieser Sammlung, ist noch recht nett zu spielen. Für 79,- DM bietet die Hitmaschine Soft auf durchgehend ordentlichem Niveau.



Beach Volley für Strandsportler

Sports Compilation

Wie der Name schon sagt, kommen bei Oceans neuestem Streich die Sportfans zu ihrem Recht. Vorneweg wäre da der Kiwi-Klassiker New Zealand Story zu nennen, knapp gefolgt vom ebenfalls hervorragenden Beach Volley. Nicht ganz so

toll ist „Adidas Championship Football“, die Kickerei kommt über gesundes Mittelmaß nicht hinaus. Wer sich hingegen einmal an Daley Thompson's Challenge festgebissen hat, ist auch nicht mehr so schnell von seinem Joystick loszuseilen! Fazit: Viel Sport, aber auch viel Geld, nämlich 99,- DM.



Summer Edition: Sport deluxe

Epyx Sporting Gold

Weniger gelungen ist leider das, was Epyx zum selben Thema abgeliefert hat. Von den drei Games kann lediglich die Summer Edition voll überzeugen, die beiden übrigen fallen dagegen deutlich ab. Winter Edition ist ein ausgezeichnetes Beispiel da-

für, wie eine Amigaumsetzung nicht aussehen sollte (bescheidene Grafik, endlose Ladezeiten, etc.), und bei California Games haben ebenfalls die ST- bzw. C 64-Versionen die Nase vorn. Trotzdem reicht es gerade mal für die Durchschnittsnote, man kann die geforderten 79 Steine aber auch besser anlegen.



Hammerfist ist Action satt!

Coin Op Hits II

Die vorletzte Neuauflage für heute stammt von U.S. Gold, hier steht Action in allen (Prügel-) Varianten auf dem Programm: Bei Ghouls'n Ghosts kriegen diverse Monster eins aufs Haupt, bei Vigilante werden Gangster vordroschen, in Dynasty Wars zieht man zu

Pferde in den Kampf. Ninja Spirit bietet (verunglückte) Ninja-Action, und mit Hammerfist geht es dann nochmal so richtig futuristisch zur Sache. Zwar würde man für keines dieser Spiele unbedingt seinen letzten Joystick versetzen, aber alle zusammen bieten durchaus genügend Prügel, um den Preis von 89,- DM zu rechtfertigen.



So machen Prügel Spaß: Double Dragon II



Die Ninja Warriors im Einsatz

Fists of Fury

Den krönenden Abschluß findet unsere Sammelwut in Virgin's brandneuem Sampler! Hier wird sogar durchgehend geprügelt, und zwar mit Saft und Kraft! Da wäre einmal Double Dragon II mit riesigen Sprites und ausgezeichnete Spielbarkeit, dann Ninja Warriors, eine vorzügliche Umsetzung der gleichnamigen Arcade-Maschine, sowie Dynamite

Dix, wo zwei lustige Comic-Enten die Fäuste fliegen lassen. Einzig Shinobi kann mit dem hohen Qualitätsstandard nicht ganz mithalten, aber dank der unkomplizierten Steuerung werden zumindest Einsteiger an der Asien-Klopperei (eine Zeitlang) Freude haben. Wer also gerne zuschlägt, das aber möglichst ohne Nasenbluten, der sollte hier zuschlagen: 79,- DM sind ein fairer Preis für soviel Action!

Damit hätten wir's wieder einmal geschafft, bleibt bloß noch das Resümee: Viel Gutes, teilweise sogar Hervorragendes, und nur ganz wenig (Mittel-) Mäßiges - da

kann man sich doch wirklich nicht beschweren! Als dann tschüß bis zu unserer nächsten Sammelaktion, in zwei Monaten oder so... (mm/od)

TITEL	GOLDRUSH	HIGH ENERGY	LARRY TRIPPLE PACK	THALION 1st YEAR	16 BIT HIT MACHINE	SPORTS COMPILATION	EPYX SPORTING GOLD	COIN UP HITS II	FISTS OF FURY
Bewertung	Gut	Gut	Super	Mittel	Gut	Gut	Mittel	Gut	Gut
Anzahl d. Spiele	10	5	3	4	4	4	3	5	4
Preis	49,- DM	99,- DM	159,- DM	74,- DM	79,- DM	99,- DM	79,- DM	89,- DM	79,- DM
Hersteller	Micropartner	Infogrames	Sierra On-Line	Thalion	Gremlin	Ocean	Epyx	U.S. Gold	Virgin
Bezug	Magic Bytes	Bomicon	Leisuresoft	Korona Soft	Korona Soft	Bomicon	Korona Soft	Korona Soft	Leisuresoft

Ich kombiniere...



Mastermind auf dem Computer – hat man denn sowas schon gesehen? Ja, doch, eigentlich schon. Wenn man sich's genauer überlegt, sogar ziemlich oft...

Angeblich saßen bereits die Weisen des Altertums nächstelang vor diesem (Brett-) Spiel und ließen gemeinsam die Köpfe rauchen. Heutzutage verzichtet man auf das Brett und setzt sich lieber vor seinen Amiga, aber am nervenzerfetzenden Spielprinzip hat sich deshalb natürlich nichts geändert: Es gibt eine Reihe freier Steckplätze (hier sind es vier) und eine bestimmte Anzahl farbiger Kugeln/Klötzchen/Plättchen (hier: sechs), die

tage verzichtet man auf das Brett und setzt sich lieber vor seinen Amiga, aber am nervenzerfetzenden Spielprinzip hat sich deshalb natürlich nichts geändert: Es gibt eine Reihe freier Steckplätze (hier sind es vier) und eine bestimmte Anzahl farbiger Kugeln/Klötzchen/Plättchen (hier: sechs), die

THINK TWICE

HEART OF THE DRAGON

Hey, eine neue Mixtur aus Action und Adventure! Ich habe mich geradezu darum gerissen, dieses Game testen zu dürfen – nächstesmal bin ich schlauer...

In Heart of the Dragon geht es um die Abenteuer von Master Chi und Tommy Lee bei ihrem Kampf gegen das

Böse in der Welt. Während Tommy Lee als stahlharter Muskelmacho der Mann für's Grobe ist, hat sich sein Freund Chi eher auf Zaubern, etc. spezialisiert – wie es sich für einen asiatischen Weisen auch geziemt. Und so zieht das ungleiche Paar halt durch düstere Wälder, ganz düstere Höhlen und



Der Kampfscreen in seiner ganzen Schönheit

man darauf verteilen soll. Vor jeder Runde wird eine neue Farbkombination festgelegt, die der Spieler durch logisches Nachdenken herausfinden muß. Pro Runde hat man dafür zehn Versuche, nach jedem wird angezeigt, wieviele Farben man bereits erraten hat und wieviele davon auch am richtigen Platz sind.

Um das Ganze etwas abwechslungsreicher zu gestalten, wurden bei Think Twice vier verschiedene Spielmodi geschaffen: Beim ersten bestehen die Kombinationen immer aus vier der vorhandenen sechs Farben. Beim zweiten können manche Farben auch doppelt auftauchen, beim dritten läßt der Computer unter Umständen einen Platz einfach frei. Bei Modus Nr. 4 können die Kombinationen schließlich sowohl doppelte Farben als auch mehrere freie Steckplätze enthalten. Die Grafik ist trist aber zweckmäßig, gegen den nervigen Sound hilft die Abschaltfunktion. Die Hand-

habung per Maus klappt einwandfrei, auch im übrigen arbeitet das Programm völlig korrekt. Nur: Mastermind-Spiele gibt es halt schon in tausend PD-Varianten, und da bekommt man genau dasselbe für einen Bruchteil des Preises... (C. Borgmeier)



Think Twice

Grafik:	22%
Sound:	29%
Handhabung:	72%
Spielidee:	19%
Dauerspaß:	35%
Preis/Leistung:	11%
Red. Urteil:	26%

Für Anfänger

Preis: ca. 59,- DM

Hersteller: Magic Soft

Bezug: Software 2000

Spezialität: Deutsche Anleitung, Highscores werden nicht gesaved.

noch viel düsterere Burgen und Ruinenstädte, um Prinzessinnen zu retten, (simple) Rätsel zu lösen und allerlei Gegenstände aufzusammeln. Sobald Dick und Doof einer Monster-Patrouille begegnen, können sie entweder flüchten, einen Bestechungsversuch wagen oder sich zum Kampf stellen. Das war's auch schon – mehr ist den Programmierern leider nicht eingefallen.

Die Grafik ist einfach zum Davonlaufen: Lediglich bei den Kampfsequenzen wird ein einigermaßen brauchbares Bild präsentiert, während man sich den Rest der Zeit viermal dasselbe im Miniaturformat anschauen darf (zur Auflockerung bekommt man noch ein ebenso großes wie sinnloses Richtungskreuz zu sehen). Die kämpfenden Sprites sind dann zwar recht stattlich, dafür aber lächerlich animiert, und die Joysticksteuerung ist zäher als Ahornsirup. Und der Sound? Nun, schätzungsweise vier-

einhalb digitalisierte Töne, die praktisch ständig wiederholt werden! Blicke noch der Spielwitz – ich sag Euch, was davon zu halten ist, sobald ich ihn erstmal gefunden habe... (Manuel Semino)



Heart of the Dragon

Grafik:	33%
Sound:	21%
Handhabung:	38%
Spielidee:	34%
Dauerspaß:	29%
Preis/Leistung:	28%
Red. Urteil:	30%

Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Avatar Consulting

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Handbuchabfrage, Zwei-Spieler-Option, Demo-Modus.

WARLORDS

Wer an Australien denkt, der denkt an
Kontinent nur selten von sich reden.

der Strategic Studies Group
Oder etwa



Känguruhs – softwaremäßig macht der
Aber durch die digitale Völkerschlacht
wird das jetzt alles anders!
doch nicht?

Wie der Firmenname schon vermuten läßt, kommt hier ein Strategical reinster Wassers auf uns zu: Im Fantasyland Illuria tummeln sich acht verschiedene Völker; Zwerge etwa, Orks, Elfen und dergleichen mehr. Bis zu acht Mitspieler dürfen sich nun ihren Lieblingsverein herauspicken und fortan versuchen, die Vorherrschaft im Ländle zu erringen (fehlende Kontrahenten übernimmt der Computer). Die Grundausstattung besteht aus einer Stadt, ein bißchen Geld und einem besonders rauflustigen Burschen als Vorstreiter.

Das Gerangel nimmt dann im Rundenturnus seinen Lauf, man stellt Armeen auf und erobert Städte, auf daß die Einnahmen fließen. Geplant werden die Feldzüge auf einem strategischen Übersichtsplan, bzw. einer taktischen Bewegungskarte. Eingenommene Städte produzieren immer neue und verschiedenartige Armeen – Infanteristen und Reiter können ebenso angeheuert werden wie fliegende Gäule oder Marineeinheiten; gelegentlich bitten auch ein paar Untote oder Dämonen um Aufnahme in die glorreichen Streitkräfte. Alle diese Prügelknaben wollen natürlich finanziert sein, was weitere (lukrative) Eroberungen nötig macht. Auf diese Weise sind die vielen anfänglich neutralen Ortschaften rasch vergeben, danach geht's ans Eingemachte. Jeder ist zwar grundsätzlich der Feind eines jeden, doch werden die Aktionen der Computergegner durch ein abgestuftes Netzwerk unterschiedlich schlechter Bezie-

hungen gesteuert: Wer von seinem Nachbarn gehaßt wird, darf sich auf einiges gefaßt machen; steht das Barometer dagegen auf Gleichgültigkeit, kann man sich vorerst anderen „Kollegen“ zuwenden. Gewürzt wird die Suppe durch besondere Items oder Schätze, die es in Tempeln oder alten Ruinen aufzustöbern gilt. Wer bei Warlords der große Sieger sein möchte, muß ebenso sehr auf das ökonomische Gleichgewicht wie

auf die militärische Stärke achten, er muß strategisch wie auch diplomatisch richtige Entscheidungen fällen. Klingt gut, was? Die traurige Wahrheit ist jedoch, daß das Spiel nicht wirklich zu fesseln vermag, es erreicht bei weitem nicht die Komplexität und Faszination des (in mancher Hinsicht ähnlichen) Uralt-Schinkens „Empire“. Die Maussteuerung mit Hilfe von Icons und Me-

nüs wirkt gelegentlich umständlich und schlecht durchdacht, etwa bei der Befehlsvergabe an die Armeen. Auch in puncto Grafik und Sound haben die Programmierer auf Sparflamme gekocht: Was sich am Screen tut, ist alles andere als bezaubernd, und aus den Boxen kommen nur ein paar dürftige FX bzw. eine Vorspannmelodie, die sich alle fünf Sekunden wiederholt. Die bescheidene Präsentation könnte man einem Strategiegame nachsehen, eine unausgewogene Handhabung und mangelnder Spielreiz sind jedoch auch und gerade in diesem Genre unverzeihlich. Schade, aber vielleicht hat ja das nächste Känguruh etwas Aufregenderes im Brustbeutel? (jn)



Warlords

Grafik:	51%
Sound:	28%
Handhabung:	59%
Spielidee:	69%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	57%
Red. Urteil:	53%

Variabel

Preis: ca. 69,-DM

Hersteller: SSG

Bezug: World of Wonders

Spezialität: Zwei Disketten, 1 MB erforderlich, einstellbarer Schwierigkeitsgrad, Englischsprachiges Handbuch plus Übersichtskarte.

Safeknacken als Knobelspiel? Eigentlich ein Wunder, daß bisher noch keiner auf diese naheliegende Idee gekommen ist! Also Leute, setzt die Strumpfmasken auf, haltet die Nachschlüssel bereit und folgt mir unauffällig...

Wer hat schon mal einen fremden Tresor ohne Einwilligung des rechtmäßigen Besitzers geöffnet? Keiner? Gut, dann erkläre ich am besten erstmal, wie das geht: In aller Regel werden diese stählernen Wundertüten durch einen Schließmechanismus geschützt, der sich nur durch die Eingabe einer bestimmten Zahlenkombination öffnen läßt. Dazu dienen die Rädchen an der Tür: wenn man sie in die richtige Position bringt, geben sie einen Sperrstift frei, der dann wiederum den eigentlichen Verschluss öffnet – und schon ist man um ein vergammeltes Briefmarkenalbum reicher!

Bei Revelation! befinden sich nun keine Zahlen auf

Tresorchen öffne dich!



Alles eine Sache der richtigen Kombination!

den Rädchen, sondern Farbpunkte, und anstelle der Sperrstifte verrichten hier bunte Pfeile ihren Dienst, das Prinzip ist aber (fast) das gleiche. Hauptunterschied: Die meisten Rädchen können nicht direkt gedreht werden, sondern nur über andere „Steuerräder“. Das mag sich kompliziert anhören, ist es aber keineswegs, und genau da liegt

auch das Problem: Sobald man mal weiß, wie's geht, fällt die Lösung der einzelnen Level nicht mehr besonders schwer. Schade, denn das Game kommt grafisch und besonders soundmäßig sehr ordentlich daher, bietet stolze 88 Level plus Bonusabschnitte, originelle Extras, einen motivationsfördernden Zwei-Spieler-Modus und vor allem mal eine

wirklich originelle Spielidee. Aber so leicht darf man es Safeknackern einfach nicht machen... (od)



Revelation!

Grafik:	56%
Sound:	71%
Handhabung:	81%
Spielidee:	83%
Dauerspaß:	64%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	66%

Für Anfänger

Preis: ca. 64,- DM

Hersteller: Krisalis

Bezug: Bomico

Spezialität: Joystick- oder Tastatursteuerung, Levelcodes, Highscores werden nicht gesaved.

Je höher die Erwartungen geschraubt sind, umso größer ist nachher oft die Enttäuschung. Das beste Beispiel: Commodores Einstand als Spielehersteller!

Was verlangt man von einem gelungenen Game? Im Prinzip nicht viel mehr, als daß es inhaltlich und technisch einigermaßen überzeugend gemacht ist – wenn es dann noch eine originelle Spielidee hat, ist ihm der Hit schon fast sicher. Bei Workbench ist dagegen wirklich alles schiefgelaufen, was überhaupt nur schiefgehen kann...

Das geht schon mal damit los, daß sich weder aus dem Game selbst, noch aus der mitgelieferten Anleitung klar erkennen läßt, was die ganze Chose nun eigentlich genau soll. Auch die im Spiel enthaltenen Demos, die alle höchst merkwürdige Namen tragen (z.B. „Dots“, „Spots“ usw.), bringen kaum Licht ins Dunkel. Wer

sich von all dem noch nicht hat abschrecken lassen, wird endgültig zur Verzweiflung getrieben, wenn er versucht, sich mal einen der (einzeln anwählbaren) Level näher anzuschauen: Bei vielen passiert praktisch überhaupt nichts, außer daß ein leeres (!) Grafikfenster auf dem Screen erscheint. Bei anderen landet man nur in immer weiteren Untermenüs oder stößt auf so lächerliche

Gimmicks wie einen Taschenrechner oder Uhren in verschiedenen Ausführungen – die noch dazu falsch gehen!

Die technische Umsetzung ist ebenfalls katastrophal: Die Grafik kommt mit vier Farben aus, der Sound besteht ausschließlich aus einer roboterhaft klingenden Sprachausgabe, und die Maus-Steuerung gibt dem Ganzen dann den Rest – ein

einziges wüstes Herumgeklappe. Fazit: Workbench ist ein Reinfall, und zwar auf der ganzen Linie! (od)



Workbench

Grafik:	5%
Sound:	8%
Handhabung:	2%
Spielidee:	1%
Dauerspaß:	1%
Preis/Leistung:	2%
Red. Urteil:	3%

Für Farbenblinde

Preis: ca. 950,- DM

Hersteller: Commodore

Bezug: Commodore

Spezialität: Der Packung liegt ein Amiga bei, der angegebene Preis bezieht sich auf die Ausführung mit dem 500er.



Ein Game wie kein anderes...

X-POWER

PROFESSIONAL

DAS UNMÖGLICHE IST JETZT PERFEKT

AMIGA SUPER CARTRIDGE

AMIGA 500 UND 2000

- Programm-Freeze • Monitor - Assembler
 - Top Grafik-Editor • Dia-Show-Generator
 - Sprite Editor • Sound Scan & Replay
 - Packer • Virus-Checker • Came-Cheat
- mit Original X-COPY professional

- 2-Drive Disk Utility • 4-Kanal Stereo Sound
- Customchip Backup Ram • Spiegeladressen
- Trainer Mode • Help Screens • Infoscreen
- schnelle Amiga-Dos-kompatible Diskroutinen

- Betriebszustandsanzeige durch LED
- Durchgeschliffener Expansions-BUS
- Automatische Konfigurationserkennung
- Sämtliche Funktionen sind Kopierschutz-unabhängig
- Anhalten des laufenden Programmes an beliebiger Stelle
- Saven des Speicherinhalts und wichtiger Registerdaten auf Disk
- Einladen und Fortsetzen des Programmes zu einem späteren Zeitpunkt

GRAFIK-TOOLS: Manipulation der Grafikdaten und Sprites. Anzeigen, IFF-Save und Hardcopy

MONITOR-ASSEMBLER: Copper-Assembler/Disassembler, Load/Save, Memorydump und vieles mehr

SOUND-TOOLS: Speichersearch nach Soundmodulen und -Samples, IFF-Save, Klangkurvendarstellung

DISK-TOOLS: X-COPY im Rom, Format, Backup, Delete, Rename, Path, Makedir, Amiga-Dos kompatibel
- Help Screen für jede Menüseite; Maus- und Tastatur-gesteuerte Oberfläche; variable Bremse, Spiele Trainer

Ab Mitte November in ausgewählten Fachgeschäften und Warenhäusern

Distributoren: Rushware, Leisure-Soft, Data & Electronics, Alcontini, Karasoft, Watzdorf, Intercomp, Chara Data, Cat & Körsch, Bus Plus, Pulsar US

INFO-HOTLINE: 0 22 73 / 27 20

INSECTS IN SPACE FRUIT MACHINE



Helena, oh Helena, der böse, böse Weps ist da!



Mein Gott, ist das aufregend...

Bzzzzz... wer den Titelsound von Hewsons neuem Kammerjägerspielchen hört, könnte glatt meinen, ein Bienenschwarm hätte sich im Monitor eingenistet! Rein akustisch ist das Game überhaupt sehr überzeugend...

Vom Spielprinzip kann man das leider nicht so recht behaupten, denn das hat man seit „Defender“ schon 8274 Mal gesehen! Es wurde lediglich das Drumherum ein bißchen aufgepeppt und eine neue Hintergrundstory dazugedichtet: Killerinsekten haben die Erde überfallen und alle Menschen totgestochen, jedenfalls bis auf ein paar Babys. Deren Hilfschreie sind bis zum Götterhimmel emporgedrungen und haben dort die vollbusige Fee St. Helena alarmiert. Die Gute eilt auch prompt herbei und müht sich nun ab, um die kleinen Hosenscheißer zu retten.

Helenechen kann in allen Richtungen fliegen, Laserblitze mit ihren Augen verschießen, sich durch die Gegend teleportieren und natürlich Säuglinge herum-schleppen. Auf dem Screen befinden sich hier gleich zwei Landschaften – eine oben und eine unten. In beiden hocken Babys herum und warten darauf, von den Insekten gekidnappt zu werden. Ganz oben auf dem Bildschirm findet man schließlich noch eine Art

Radar, mit dem sich das Geschehen in seiner Gesamtheit überblicken läßt. Das Scrolling in mehreren Ebenen ist prima, aber sonst wird grafisch nur wenig geboten, vor allem unterscheiden sich die Level kaum voneinander. Gut gelungen ist hingegen die Joysticksteuerung, sie reagiert ausgesprochen schnell und präzise. Wer sich also noch nicht an „Defender“ sattgespielt hat, kann ja mal einen Versuch mit der göttlichen Insektentöterin wagen.

(C. Borgmeier)



Insects in Space

Grafik:	51%
Sound:	72%
Handhabung:	73%
Spielidee:	21%
Dauerspaß:	55%
Preis/Leistung:	56%
Red. Urteil:	55%

Für Anfänger

Preis: ca. 79,- DM

Hersteller: Hewson

Bezug: Korona Soft

Spezialität: Highscores werden nicht gesaved, zum Trost gibt's einen Pause-Modus und ein Poster in der Box.

Was macht eine Softwarefirma, wenn die Ideen knapp werden? Antwort: meistens ein Ballerspiel. Und wenn ihr wirklich rein gar nichts mehr einfällt? Dann wird halt eine Slotmaschine umgesetzt...

So alt kann ich gar nicht werden, daß ich irgendwann mal verstehe, was eigentlich der Witz an einem Glücksspielautomaten sein soll, bei dem es überhaupt nichts zu gewinnen gibt: Man hat keinen wirklichen Einfluß auf das Spielergebnis, denn sonst wär's ja kein Glücksspiel mehr; man kann andererseits soviel Glück haben, wie man will – und kriegt trotzdem keine müde Mark dafür. Natürlich wird auch bei anderen (Computer-) Games der Highscore am Ende nicht in bar ausbezahlt, aber dafür hat man zumindest vorher seinen Spaß gehabt. Davon kann aber gerade hier nun beim besten Willen keine Rede sein!

Fruit Machine ist ein stinknormaler Spielautomat, wie er in jeder Bahnhofshalle rumsteht, nur vielleicht (noch) ein bißchen unübersichtlicher gestaltet. Zusätzliche Features, die die Sache wenigstens etwas interessanter machen könnten, sucht man vergeblich. Ja, selbst die technische Umsetzung ist ein Graus: Daß die Grafik nur aus einem einzigen Screen besteht, wäre ja noch

zu verschmerzen; daß es kaum Animationen gibt, schon weniger, und daß der Sound so klingt, als ob der Lautsprecher gerade seinen Geist aufgeben würde, ist bereits eine glatte Unverschämtheit. Aber, daß alle Eingaben umständlich per Tastatur erfolgen müssen, und der Kasten dann noch eine halbe Ewigkeit braucht, bis er sie verarbeitet hat, ist schlichtweg eine programmiertechnische Bankrotterklärung! Das Game kostet zwar nur knappe 30,- DM, wert ist es aber nicht mal das Schwarze unterm Fingernagel... (od)



Fruit Machine

Grafik:	22%
Sound:	5%
Handhabung:	17%
Spielidee:	4%
Dauerspaß:	2%
Preis/Leistung:	1%
Red. Urteil:	3%

Für Anfänger

Preis: ca. 29,- DM

Hersteller: Byte Back

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Toll: Selbst die englische Kurzanleitung ist noch unvollständig!

LUPO ALBERTO SUPER GRAND PRIX



Im Hopsen ist Lupo jedenfalls Wolfmeister...



In Italien treibt ein Comic-Wolf namens Lupo sein Unwesen. Nun könnte uns das völlig Schnuppe sein, wenn da nicht ein Plattformgame gleichen Namens in der Redaktion eingetrudelt wäre...

Über den tieferen Sinn der Sache streiten sich die Geister: Während der Pakungsaufdruck behauptet, Lupo und Marta (ein befreundetes Huhn) seien „auf der Suche nach ihrer verbotenen Liebe“, meint die (dt.) Anleitung sehr viel nüchterner, wir sollen die beiden halt retten, indem wir sie innerhalb eines Zeitlimits durch zehn verschiedene Level führen. So oder so, der Ablauf folgt bekannten Vorbildern – Plattform rauf, Plattform runter, Boni einsammeln und Gegner niedermachen. Letzteres geschieht durch einen Sprung auf deren Kopf; ein zweiter Hopser macht der Ente oder dem Hasen endgültig den Garaus, was gelegentlich Sonderpunkte oder ein Extra einbringt. Wer unterwegs beispielsweise einen Boxhandschuh aufgabelt, darf den Widersachern auch per Feuerknopf zu Leibe rücken – recht praktisch, zumal Lupo nur drei Leben zu vergeben hat.

Das Abenteuer kann wahlweise auch mit Marta oder, in der Zwei-Spieler-Variante, mit beiden gleichzeitig bestanden werden. Wer möch-

te, darf sich dabei einen flotten „Lupo-Beat“ anhören, der aber bald langweilig wird (immerhin neigen die Füße zum Mitwippen...). Die Grafik ist zwar manchmal ganz witzig, meist aber kindisch und eintönig. Über die Steuerung hingegen kann man nicht meckern: Unser Lupo ist wahrlich ein „flotter Hüpfen“. Trotzdem – „Fantasy World Dizzy“ etwa bietet für erheblich weniger Geld weit bessere Grafik, viel originellere Gegner und wesentlich mehr Spaß! (jn)



Lupo Alberto

Grafik:	55%
Sound:	57%
Handhabung:	71%
Spielidee:	36%
Dauerspaß:	49%
Preis/Leistung:	38%
Red. Urteil:	50%

Für Fortgeschrittene

Preis: ca. 89,- DM

Hersteller: Idea

Bezug: Rushware

Spezialität: Highscoreliste, Pause- und Escape-Funktion. Vorsicht: Mit Dauerfeuer spielt die Steuerung verrückt!

Hinter dem eher nichtssagen- den Titel verbirgt sich schlicht und ergreifend eine „Super Sprint“-Variante – davon gibt's zwar schon etliche, aber noch keine zu einem so günstigen Preis!

Von Codemasters, Englands großem Spezialisten in Sachen Billigspiele, hat man schon viel Gutes gesehen (z.B. den „BMX Simulator“ und die „Dizzy“-Serie), allerdings auch jede Menge Schrott, wie etwa „Guardian Angel“. Super Grand Prix gehört eindeutig zu den besseren Vertretern, aber nicht nur deshalb erinnert es stark an den „BMX Simulator“: In beiden Fällen sieht man einen Rundkurs von oben, auf dem mehrere Fahrzeuge miteinander um die Wette rasen. Mit dem kleinen Unterschied, daß hier alle Vehikel motorisiert sind – es gibt Formel 1 Flitzer, Motorräder, Panzer, Go Karts, Polizeiautos und noch so einiges mehr. Gefahren wird auf verzwickten angelegten Rennstrecken, die natürlich allerlei Hindernisse, wie z.B. Öllachen enthalten. Ein bis vier Spieler können mitmachen, außerdem darf man sich aussuchen, ob zwei, vier oder sechs Fahrzeuge auf dem Screen zu sehen sein sollen, und wieviele Runden pro Rennen absolviert werden müssen (3 – 5).

Der Sound ist mittelpäch-

tig bis ordentlich, die Grafik etwas simpel, aber (bis auf ein paar Schnitzer wie durchsichtige Tunnels) noch akzeptabel. Besonders gefallen hat uns, daß man sich nach dem Lauf ein Replay zeigen lassen kann; weniger schön fanden wir es, daß man die Rennen ohne technische Infos überstehen muß – von einer „Damage-Anzeige“ mal abgesehen. Aber die tadellose Steuerung und der hochanständige Preis machen Super Grand Prix trotzdem zu einer lohnenswerten Anschaffung! (mm)



Super Grand Prix

Grafik:	46%
Sound:	61%
Handhabung:	64%
Spielidee:	26%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	80%
Red. Urteil:	64%

Variabel

Preis: ca. 29,- DM

Hersteller: Codemasters

Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Keine Highscores, bei mehr als zwei Piloten kommt die Tastatur ins Spiel.

Die Electronic Arts Winterspiele

Kratzt den letzten Schnee zusammen, Leute! Schnappt Euch die leckeren weißen Krümel, solange es noch welche gibt – jedes einzelne Flöckchen wird gebraucht. Electronic Arts hat nämlich rechtzeitig zum Frühlingsanfang ein Herz für den Wintersport entdeckt...

Erst wollte er nicht so richtig kommen, dann war er plötzlich da und jetzt haut er wahrscheinlich bald endgültig ab: Die Rede ist vom Schnee, der uns monatelang gequält hat, auf den Straßen und in den Abendnachrichten, der Arm und Reich gleichermaßen beriebelt hat, die Berghänge und die Windschutzscheiben – aber wie lange noch? „Ski or Die“ ist das Motto, obwohl „Ski or Surf“ angesichts der fortgeschritten Jahreszeit wohl etwas besser gepaßt hätte. Nichtsdestotrotz – bei Electronic Arts hat man gerade ein fulminantes (Winter-) Sportspiel für den Amiga umgesetzt, und solche Ereignisse dürfen natürlich nicht ungefeiert vorüberziehen! Aus diesem und keinem anderen Grunde verlosen wir heute mal wieder

viele schöne Sachen, von denen sich die meisten übrigens auch im Sommer ganz prächtig verwenden lassen. Apropos Sommer, apropos „Ski or Surf“: Als erstes gäbe es da mal ein wunderhübsches Snowboard, damit endlich „Ski and Surf“ angesagt ist! Außerdem... ach was, hier ist gleich die komplette Liste:

1. Platz

Ein Snowboard

Ein Ski-Bag

Ein Electronic Arts-Spiel nach Wahl

2. bis 10. Platz

Ein Ski-Bag

Ein Electronic Arts-Spiel nach Wahl

11. bis 20. Platz

Ein Electronic Arts T-Shirt

Wie immer haben die Verlosungsgötter eine fürchterlich schwere Frage vor diese schönen Preise gesetzt, und die lautet folgendermaßen:

Für welche Computersysteme war das Game „Ski or Die“ bisher heretits erhältlich?

Kleiner Tip: Apple ist nicht dabei – den Rest müßt Ihr schon selbst rausfinden! Die richtige Antwort schreibt Ihr auf eine Postkarte mit dem Stichwort „Electronic Arts Winterspiele“, und dazu unbedingt auch den Titel des Games, das ihr im Fall des Falles haben wollt. Wenn uns das Kärtchen dann noch bis spätestens 20.4.1991 erreicht, kann praktisch nichts mehr schiefgehen. Es sei denn, Ihr heißt zufällig Rechtsweg, dann seid Ihr nämlich ausgeschlossen...

Joker Verlag
„Electronic Arts Winterspiele“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



Hallihallo, da sind wir wieder – und diesmal haben wir eine tolle Neuerung anzubieten: unseren Know How-Index, den wir zwar nicht jede Ausgabe, aber auf alle Fälle zwei-, dreimal im Jahr aktualisieren werden! Hoffentlich wißt Ihr das auch zu schätzen...

Gelöst	Haufenweise Tips zu:		
Last Ninja 2 Ninja Remix	Anarchy Awesome Battle Command Bloodwych Cadaver Car-Vup Chaos Strikes Back Chip's Challenge Der Spion, der mich liebte Eliminator F-19 Stealth Fighter	Gremlins 2 Impact Indianapolis 500 Killing Game Show Lemmings Licence to Kill Lotus Esprit Turbo Powermonger Rick Dangerous Robocop 2 Saint Dragon	Silkworm Speedball 2 Spherical Teenage Mutant Turtles Test Drive 2 Treasure Island Dizzy Turbo Out Run Turrican 2 Unendliche Geschichte 2 Wild West World Wings of Death

Nun noch unser obligatorischer Aufruf: Leute, schickt uns all Euer Zeug (Tips, Cheats, Lösungen, Karten, etc.) am besten noch heute – jeder veröffentlichte Beitrag

wird nämlich mit 20 bis 100 Markern honoriert, je nachdem, ob es sich um einen Tip oder eine umfangreiche Lösung handelt. Auch Fragen und Antworten werden ger-

ne entgegengenommen (bitte das Kennwort „Fragen“ am Umschlag vermerken), sofern sie an folgende Adresse gerichtet sind:

Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
D - 8013 Haar

Hilfe! Fragen?!

Waschkorbweise gehen verzweifelte Hilferufe bei uns ein – das meiste sind allerdings Fragen, die bereits vor mehreren Ausgaben abgehandelt wurden – zu diesem Zweck gibt's nun endlich einen Index, damit Ihr die gesuchten Cheats auch finden könnt. Wir gehen's jetzt aber trotzdem an:

Was muß ich tun, um bei **Wild West World** der angesehenste Bürger zu werden? Wie kann man Getreide anpflanzen? Bei mir klappt es irgendwie nicht!

Peter möchte wissen, wie man bei **Torvak the Warrior** vom 2. in den 3. Level kommt. Außerdem sucht er (und wir auch!) Cheats zu **Torvak** und **Ninja Remix**!

Eine Frage zu **Apprentice** kommt von Werner. Er weiß nicht, wie man in Level 17 den Drachen besiegt und den Durchgang dahinter freibekommt. Wer kann helfen?

Und schon wieder **The Third Courier**: Diesmal hat Stefan folgende Probleme:

Wo ist das Opern-Cafe? Wie trifft man Leute im Ax-Bax?

Wieviele verschiedene Street-Vendors gibt es? Welche wichtige Adressen gibt es in Ost-Berlin (außer Hildegards und der russischen Botschaft)? Wie kann man Leute verfolgen? Sollten noch mehr Fragen auftauchen, könnten wir eine Lösung drucken – wollt Ihr das?

Trotz Lösung noch einige kleine Unklarheiten bei **Elvira**: Wo ist die Zutat Absinth versteckt? Thomas benötigt sie dringend für seinen Zauberspruch Palmenlicht. Achja, auch Sascha sucht noch Zutaten, nämlich: Efeu, Drachenblut, Seerose und den virginischen Zauberstrauch. Und wo um Himmel's Willen ist der Bluteigel? Wer weiß Rat?

Peter hat ein großes Problem bei **Nightbreed**: Der Messerwerfer schickt ihn immer wieder in die Arme der Polizei zurück, und das, obwohl er nach der Flucht vom Friedhof ja schonmal gefangen war.

Dicky Flaschbier möchte gerne wissen, wo er den zweiten Hebel bei **Wrath of**

the Demon finden kann.

Gauldregon's Domain: Torsten interessiert sich brennend dafür, wozu man das Leg Mail im Elfenwald braucht. Was bringt es denn, wenn man es trägt? Außerdem will er wissen, wie man diesen Typ im Assassins Wald zur Strecke bringt. Wie man den Safe bei **Op. Stealth** knackt, wäre auch interessant. Er hat schon alles probiert...

Erhard hat Schwierigkeiten bei **Budokan**. Wie schafft man nur den Ninja in Runde 10 und 11? Und wie kommt man danach weiter? Auch **Superwonderboy** macht Probleme: Der Drache in Runde 11 ist ebenfalls nicht kleinzukriegen!

Wie man bei **Asterix Op. Hinkelstein** die Römer in ihrem Lager austrickst, möchte Marco gerne wissen. Auch weiß er nicht, wo man die Lorbeeren findet, und welche Zutaten man für den Zaubertrank benötigt.

Alexander sucht Tips zu **Lords of Doom**. Er bekommt nämlich den Tresor im er-

sten Stock des Hauses nicht auf und hat auch keine Ahnung, wie man die Mumie (Kino) besiegen kann.

Wo muß Murat bei **Moonwalker** hingehen, wenn er im 2. Level alles erledigt hat und in den nächsten Level will?

Und noch ein Problem bei **Cadaver** hat Jean. Im zweiten Level, nachdem er die Teleporter durchs Loch fallen ließ, erscheint ein Hinweis, daß noch etwas zu erledigen wäre. Was denn bloß? In der Kornkammer ist noch ein dritter Raum, den man mit dem Karte-Zauberspruch zu sehen bekommt. Wie kommt man da hinein?

Stephan kommt bei **Narco Police** nicht weiter, weil ihm zwei Gegner hinter einer Barrikade den Weg versperren. Was muß er tun?

So, das war's mal wieder – ach ja, wer noch Probleme bei **Dragonflight** hat, möge sich noch etwas gedulden, die Lösung drucken wir nämlich in unserem nächsten Sonderheft (erscheint am 26.4.). Also: Haltet durch!

Die Heißeersehten

Antworten

Ben Wiedemann aus Berlin weiß die Antwort zu Licence to kill aus AJ 1/91: Geht rasch nach unten und zerstört den Jeep. Nun tastet Euch Schritt für Schritt nach vorn, um plötzlichen Angriffen ausweichen zu können. Immer auf die Munition achten!

Die Frage zu Wild West World kann Alexander Eckert aus Erkrath beantworten. Diese Option dient zum Einstellen der Produktivität der Angestellten. Dazu muß man den Mauszeiger über ein Feld bewegen, das von einem Angestellten belegt ist (Farmer = Getreidesack, Cowboy = Hörner, Jäger = Fell, Bergarbeiter und Scouts werden nicht extra angezeigt). Nun drückt man einfach den rechten Mausknopf, und das Fenster mit den Einstellungen „Lagern“ und „Produzieren“ erscheint. Besonders wichtig ist die Einstellung beim Farmer, der bei „Produzieren“ aussät und bei „Lagern“ erntet.

Wie man den Energie-Gremlin bei Gremlins 2 besiegt, erklären uns Matthias und Patrick aus der Schweiz: Im 4. Level muß man den Gremlin nämlich mit einem Telefon bewerfen. Nun ist der Lift offen, und man kann in den nächsten Level.

Das Problem mit Cadaver aus AJ 3/91 kann Thomas Skowronek aus Buxtehude lösen: Bei der rotierenden Scheibe stellt man sich an den linken Rand und betätigt beim Vorbeikommen den Schalter. Nun braucht man beim nächsten Mal, wenn man wieder ganz am linken Rand steht, nur nach links zu gehen, sobald die Scheibe links unten ist. Alles klar?

Wie man bei Awesome nach der ersten Station weiter-

kommt, schreibt uns Andreas Müller aus Wunstorf: Zuerst trägt man sich im Handelscomputer ein (Log on Trading Computer), dann verkauft man erst seine Discs, anschließend die Fracht. Jetzt aktiviert man „Contact“ und nimmt einen Auftrag an (wenn mögl.). Waffen kaufen, den Handelsschirm verlassen, „Log on Navcom“ anklicken und sich einen Planeten aussuchen. Nun das Symbol für den „simulierten Planeten-orbit“ anklicken, und solange den Stick nach links und rechts bewegen, bis sich der gewählte Zielplanet dem kleinen blauen Planeten (unserem) auf ein Minimum nähert. Nach einem Knopfdruck auf „Stay“ gehen, mit dem Zeiger den Zielplaneten anklicken und - fertig!

Von Meiko Heemeier kommen die Antworten zu Rick Dangerous. Das erste Problem löst man, indem man den tiefen Stein überspringt und zu dem Stein auf der linken Bildschirmseite geht. In den Schlitz dort steckt man den Stab hinein (Stick nach links und Feuer), und schon ist der Durchgang frei. Lösung Nummer 2: Man darf die zweite Insel nur überspringen. Bleibt man auf ihr stehen, hat man keine Chance! Auf der ersten Insel hinlegen und nach vorne kriechen. Ist der Speer über uns hinweggeflitzt, muß man schnell und ohne Pause bis zur letzten Insel springen. Pooky gibt man in der Hall of Fame ein!

Wofür man den Permit bei Bloodwych braucht, schildert uns Peter Herzog aus Königsbrunn: Man kann damit nämlich von Zedick das Ace of Swords kaufen, das in Verbindung mit den Chaos Gloves die beste Waffe ist.

SEGA® MEGA DRIVE™ Module für die japanische Konsole

Megadrive RGB + PAL Kabel	299,90	First Strike	119,90	Rastan Saga 2	119,90
Joypad, Netzteil (ohne FTZ)	49,90	Forgotten Worlds	119,90	Revenge of Shinobi	119,90
Extra Joypad	49,90	Goth Grimoir	119,90	Ringside Angel	139,90
Arcade Power Stick	149,90	Ghost Busters	119,90	Same Same Same	129,90
Japan USA Adapter	49,90	Ghost'n Goblins	129,90	Shadow Dancer	139,90
		Golden Axe	119,90	Sokoban	94,90
		Grimace	119,90	Sorcerer (jap.)	129,90
		Hard Drive	139,90	Space Harrier 2	119,90
		Hellfire	119,90	Space Invaders '90	119,90
		Herzog Zwei	119,90	Strider (8 MB)	139,90
		Hurricane	94,90	Super Hang On	119,90
		Inspector X	94,90	Sup. L. Baseball	119,90
		Ishtar	129,90	Super Masters Golf	129,90
		Junction	119,90	Super Monaco GP	109,90
		Klax	119,90	Super Thunder Blade	119,90
		Last Battle	119,90	Super Wonderboy 3	129,90
		Magical Hat	129,90	Sword of Vermil	129,90
		Mickey Mouse	119,90	Turbo	94,90
		Mojo Walker	119,90	Thunderforce 2	119,90
		Mystic Defender	119,90	Thunderforce 3	119,90
		New Zealand Story	94,90	Twinstar	119,90
		Oceanfront	79,90	Wolf Hawk	119,90
		Phant. Star 2	129,90	Whip Rush	94,90
		Phant. Star 3 (jap.)	129,90	World Cup Italia 90	94,90
		Phant. Star 3	129,90	X.O.R.	119,90
		Popeye	129,90	Zany Golf	129,90
		Rainbow Islands	129,90	Zoo	94,90
		Rambo 3	94,90		

Nintendo® GAME BOY

Game Boy, Tetris, Ohrhörer, Diskkabel + Best.	159,00	Final Fantasy Legend	84,90	Dix	49,90
Aktivboxen pro Paar	59,90	First O T North Star	89,90	Shanghai	89,90
Nintendo Light Boy	79,90	Fluppi	69,90	Side Pocket Billard	69,90
Nintendo Akkupack	79,90	Formula 1 Race	69,90	Skate Or Die	74,90
		Gargoyles Quest	84,90	Soko Ban (Bokan)	69,90
		Golf	69,90	Solar Striker	49,90
		Hyper Lode Runner	69,90	Space Invaders	49,90
		Ishtar	69,90	Spider Man	49,90
		King of the Zoo	84,90	Super Mario Land	49,90
		King Fu Master	69,90	T. Mutant N. Turtles	69,90
		Kwik	49,90	Tuskun Maru	69,90
		Lock'n Chase	69,90	Tennis	49,90
		Match Mania	69,90	Ultimate	69,90
		Match Cross Mania	69,90	Wizards and Warriors	49,90
		Nemesis	69,90	Wrestling	69,90
		Ninja Adventure	69,90		
		Pinball Gators Rev.	49,90		
		Pipe Dream	69,90		
		Power Racer	69,90		
		Puzzle	69,90		
		Puzzle Pin	69,90		
		Quarth	69,90		

SIERRA® MEGAPACKS

Spiele mit Lösung
und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Cadexame Iceman	119,90	134,90	119,90
Colonel's Request The	129,90	134,90	129,90
Conquest of Camelot	119,90	134,90	119,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Quest 5	—	119,90	—
King's Quest 4 und 5	—	219,90	—
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	64,90
Leisure Suit Larry 2	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3	119,90	134,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	149,90	149,90	—
Manhunter 1 - New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	84,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Quest For Glory 2	—	119,90	—
Space Quest 1	89,90	99,90	79,90
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90
Space Quest 3	99,90	139,90	99,90

Public Domain Classics - Amiga

Spiele	Sequencer	19,90
Amiga	19,90	
Atlantis	19,90	
Billard	19,90	
Broken	19,90	
Chess 2.0	19,90	
Death The	19,90	
DDDB	19,90	
Dragon's Cave	19,90	
Dragon's Knappler	19,90	
Firepower Editor	19,90	
Flashter	19,90	
Glitcher	19,90	
Goldminer	19,90	
Jump and Run	19,90	
Mad Factory	19,90	
Marble Slide	19,90	
Moon Base	19,90	
Panorama	19,90	
Paranoid	19,90	
Peterson Quest	19,90	
Populous 2	19,90	
Quadrant	19,90	
Rail Gun	19,90	
Sense Pro	19,90	
Star Trek Quest	19,90	
Steinschlag	19,90	
Stoneage	19,90	
Superjet	19,90	
Tekno (1 MB)	19,90	
Tiles	19,90	
Towers	19,90	
Tricky	19,90	
Trucking	19,90	
Turk The	19,90	
Wizy's Quest	19,90	
Zerg	19,90	

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE

Frank Heidak
Franzstraße 7 · 5000 Köln 41

Zubehör

Memostar Speichererweiterung AM 229,00	
512 KB für A 500, abschaltb., mit Uhr, Megabit-Chips	
No-Name Speicher 512 KB, Uhr AM	129,00
Disk-Drives Amiga — extern, abschaltbar	
3,5 Zoll 249,00	5,25 Zoll 299,00
Druckerkabel Centronics	1,8m 29,90
Drucker-Umschaltbox 2-fach	89,90
Parallel-Kabel 25-pol. subD	1,8 m 29,90
Monitorverlängerung 9-polig subD	2 m 9,90
Maus-Komplettpaket GM-6	PC 79,90
Maus-Komplettpaket GMF-302	PC 149,00
Maus/Joystickverlängerung digital	2 m 9,90
Mausmaße	9,90
Scanner-Komplettpaket GENISCAN 4500	PC 349,00
VGA-Karte OPTIMA - mit 512 KB RAM	PC 299,00
Disketten Double Density: (die Probewerten)	
3,5" 10 St. 13,90	5,25" 10 St. 6,90
Leerdisketten High Density: (super sicher!)	
3,5" 10 St. 34,90	5,25" 10 St. 19,90
Soundkarten für PC mit deutscher Anleitung	
Ad Lib Karte Solo 11-stimmig	PC 299,00
Ad Lib Karte mit Composer Software	PC 379,00
Ad Lib Composer Software (engl.)	PC 179,00
Sound Blaster Karte 24-stimmig	PC 399,00
Sound Blaster MIDI-Interface	PC 119,00
Aktivboxen für Soundkarten	pro Paar 59,90

ANWENDER und LERNSOFTWARE

IBM-PC	St.
Ability Plus	199,90
Formular Manager Plus	349,00
Context Pro	199,00
De Luxe Point 2 anh.	399,00
Kurztakt	99,90
Mini Plus Desktop Verw.	99,90
MS Word 5.0	1.299,00
MS Word für Windows	1.499,00
MS Windows 3.0	499,00
MS Quickbasic	299,00
Novasoft Professional	299,00
PG-Globe (Datenbank)	179,90
Timeworks Desktop Publ.	499,00
Top-See Dia-Verwaltung	129,00
3 D-Draw	199,00
Amiga	St.
3D-Mate	99,00
De Luxe Point 1	49,90
De Luxe Point 3	249,00
De Luxe Point 2	199,00
De Luxe Point 3	299,00
De Luxe Point 3.0	139,00
Digi View Gold 4.5	349,00
Digi Point 3	179,00
Diskman	99,90
DOS-Manager	69,90
Lotus	49,90
Diktalyzer	99,90
PageWriter 2	199,00
PC-Handler	69,90
Professional Draw	247,00
Professional Page	497,00
TPMX Workstation	129,00
Turbo Print 2	87,90
Turbo Print Pro	129,00
X-Copy 2 - Hardware	99,90
X-Copy Pro - Hardware	99,90
Lernsoftware von M & T	44,90
Deutsch / Englisch / Englisch 1, 2 / Mathematik 1, 2, 3 / Physik	



ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

2000 Meilen unter dem Meer	L	Day of the Viper	L	Gold Rush	L	Maniac Mansion	L	Quest For Glory 2	L	Starlight 2	L
500 Attack Submarine	A	Deathlord	P	Guard of Thieves	L	Marble Saga	L	Question 2	L	Starlight 1	L
A 10 Tank Killer	A	Dec. B. North Am. Civ. War 2	A	Gunship	L	Mewlow	L	Railroad Tycoon	L	Starlight 1	L
Age 2	A	Defender of the Crown	A	Hellwood	L	Might & Magic 1	L	Reach for the Stars	L	Star Trek 5	L
Ad Lib Soundkarte	A	Deja Vu (Amiga-ST)	L	Herb's Quest	L	Might & Magic 2	L	Red Baron	L	Steel Thunder	L
Adventure of Link (Zelda 2)	P	Deja Vu 2	L	Hillstar	L	Millennium 2.2	L	Red Lightning	L	Stellar Crusade	L
Adventures in Time	P	Demon's Winter	A	Holiday Maker	L	Miracle Warriors	L	Red Storm Rising	L	Storm Across Europe	L
Alternate Reality - Day	P	Def. Con 3	A	Imperium Galactum	L	Mortville Manor	L	Renegade Legion Interceptor	L	Sub Battle Simulator	L
Alternate Reality - Dungeon	L	Dig. Part 3	A	Indiana Jones 3 (Adventure)	L	Napcom 6	L	Ride of the Dragon	L	Sword of Aragon	L
Bad Blood	A	Dig. View Gold Version 4.0	A	It Came from the Desert	L	Navy Seal	L	Rings of Medusa	L	Tangled Tales	L
Balance of Power 1990er	A	Doc-2-Doc	A	Jell	L	Neuromaniac	L	Roadwar 2000	L	Telma	L
Bar's Tale 1 The	L	Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	James in the Fast Lane	L	Obelisk	L	Russian	L	Times of Love	L
Bar's Tale 2 The	L	Dragon Wars	P	Kampfgruppe	L	Operellen Markelparden	L	Rommel	L	Transworld	L
Bar's Tale 3 The	L	Drakhen	L	Kell the Thief	L	Panzer Berles	L	Russia	L	Ultima 1	L
Battle of Anetham	L	Dungeon Master	L	King Arthur	L	Panzer Strike	L	Secret Of Monkey Island	L	Ultima 2	L
Battlehawks 1942	L	Elite (Lassung für Am/ST)	L	Kingdoms of England	L	Pyon, The	L	Secrets of the Silver Blades	L	Ultima 3	L
BattleTech	L	Emperor of the Mines	L	King's Quest 1	L	Personal Nightmares	L	Serfdom (Firebird)	L	Ultima 4	L
Battles of Napoleon	L	Euroco Attack	A	King's Quest 2	L	Phantale 3	L	Serfdom 1	L	Ultima 5	L
Bismarck	L	F-14 Tomcat	A	King's Quest 3	L	Phantasy Star	L	Serfdom 2	L	Ultima 6	L
Black Cauldron	L	F-15 Strike Eagle 2	A	King's Quest 4	L	Phantasy Star 2	L	Sex Visions from Space	L	Uninvited	L
Bloodwych	L	Fairy Tale Adventure: The	L	King's Quest 5	L	Phid Pegasus	L	Shadow of the Beast	L	Up Periscope	L
Butterfly Ghost	L	Final Fantasy Legend	L	Knights of Legend	L	Pirates I	L	Shadowgate	L	War in the South Pacific	L
Buck Rogers	L	First Brigade	A	Kult	L	Platoon	L	Shogun	L	War of the Worlds	L
Cadaver	L	Fish	L	Last Ninja	L	Police Quest 1	L	Sorcerer	L	Warsow	L
Carrier Command	L	Flugsimulator 2	A	Last Ninja 2	L	Police Quest 2	L	Sound Blaster Soundkarte	L	Westland	L
Champions of Krynn	L	Flugsimulator 4 (49,90 DM)	A	Legacy of the Ancients	L	Pool of Radiance	L	Space Ace	L	Westland Paragraph	L
CHAOS Strikes Back	L	Fountain of Dreams	L	Legend of Faerghail	L	Pool of Radiance	L	Space Quest 1	L	Wing Commander	L
Chiro Quest	L	Future Wars	L	Legend of Faerghail	L	Populous	L	Space Quest 2	L	Zack Mcracken	L
Chiro Quest 2	L	Goldfinger's Domain	L	Legend of Faerghail	L	Powermonger	L	Space Quest 3	L	Zork 1	L
Coolman Quest	L	Gato	A	Legend of Faerghail	L	Ports of Call	L	Space Rogue	L		
Coolman Quest 2	L	Germany 1985	A	Lucky Luke	L	President in Meeting	L	Star Command	L		
Columbus' Bequest The	L	Gellysburg	A	Manhattan New York	L	Project Firestart	L	Starlight 1	L		
Conquest of Camelot The	L			Manhattan San Francisco	L	Project Stealth Fighter C64	L		L		
Cut of the Azure Bonds	L								L		
Dam Busters	L								L		

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch oder mit deutscher Anleitung)

Amiga	C 64	IBM-PC	ST	AM	ST	AM	ST	AM	ST	AM	ST
4. Cadaver	74,90		74,90								
5. Pool of Radiance	69,90	89,90	89,90								
6. Silent Service 2			89,90								
7. Legend of Faerghail	74,90		74,90	74,90							
8. Ultima 5	89,90	89,90	89,90	89,90							
9. Buck Rogers Count. T. Dornst	89,90	64,90	89,90								
10. Indiana Jones (Lucasfilm)	67,90		67,90	67,90							



3 CHAOS STRIKES BACK



2 POWER-MONGER



1 Secret Of Monkey Island - komplett deutsch -





Sonderangebote

Programmname	Spez.	Sp.	AMIGA	C 64	IBM-PC
Arthurs Collection	E	COM		10,90	
Arthurs Collection	D	SIM			39,90
Bar's Tale 1 The	D	ROL		24,90	
Bar's Tale 1 in-Dang-Wo	D	ROL		49,90	
Bar's Tale 2 The	D	ROL	49,90		49,90
Bloodwych	E	ROL		14,90	
Caveman Ugh-Lympods	E	SPO		24,90	39,90
Deja Vu	E	ADV		29,90	
Quangem Wizard	D	ROL		29,90	
Emerald Mine 1	D	ARC		29,90	
Emerald Mine 2	D	ARC		29,90	
Emerald Mine 3 Prot.	D	ARC		29,90	
E. Hughes (Int.) Sotzer	D	STR		19,90	
Eye	D	STR		19,90	
Eye of Horus	D	ARC		29,90	
Final Whistle für Kick Off 2	D	SPO		39,90	
Fight Pat 737	D	SIM		19,90	
Flugsimulator 2 kpl. dt.	D	SIM		49,90	
Football Manager	E	SPO		19,90	29,90
Football Manager 2	D	SPO		29,90	
Garrison	D	ARC		29,90	
Hollywood Poker	D	STR		19,90	
In 80 Tagen um die Welt	D	STR		9,90	
Infoblitz 2	D	ADV		29,90	
International Karate	D	SPO		19,90	
Jet	D	SIM		59,90	49,90
Jump Jet	E	SIM		14,90	
Krass As	D	STR		39,90	
Lords of Gumbast	D	STR			39,90
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90	
Marble Madness	E	ARC			39,90
Mercenary Kompendium	D	SIM		39,90	
Mini Putt	D	SPO			39,90
M.S. Pacman	E	ARC			24,90
Omega	E	SIM		59,90	
Pacman	E	ARC		14,90	
Pit & Pogus	D	SIM		29,90	39,90
Roadrunner	D	ARC		19,90	
Rolling Thunder	D	ARC		19,90	
Seconds Out	E	SPO		19,90	
Shadowgate	E	ADV			39,90
Skylaster (SD-Action)	D	ARC		19,90	
Slaydun	E	ROL		29,90	
Starways	D	ARC		19,90	
Super Cycle	D	SPO			19,90
Teatage Queen	D	STR		29,90	
Three Stages The	D	ADV		29,90	
Thunderchopper	E	SIM		49,90	49,90
Track & Field incl. Joypad	E	SPO			39,90
Ultima 3	D	ROL		59,90	
U.S. SET Inc. 2 Software	E	SIM		59,90	
Uninvited	E	ADV		39,90	
Up Periscope	D	SIM		49,90	49,90
Whirligig	D	ARC		14,90	
World Class Leaderboard	E	SPO		34,90	

MAN SPRICHT DEUTSCH! Spiele mit deutscher Anleitung

Programmname	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST	Programmname	Typ	AMIGA	C 64	IBM-PC	ST
500 Attack Submarine	SIM	14,90		84,90		Krieg um die Krone	SIM	59,90			
A 10 Tank Killer	SIM	89,90		84,90		Krieg um die Krone 2	SIM	59,90			
Alpha Wars	STR	24,90		24,90	24,90	Lorenz (Lustspiele)	STR	89,90		74,90	74,90
Back to the Future 2	ARC	14,90	44,90	74,90	74,90	Lords of Doom	ADV	24,90	49,90	74,90	74,90
Bar's Tale 3 The	ROL		89,90	79,90		M. T. Tack Platten Manager	SIM	84,90		94,90	94,90
Battle Command	SIM	74,90		84,90	74,90	Maniac Mansion	ADV	89,90	44,90	69,90	69,90
Battlehawks 1942	SIM	89,90		89,90	89,90	MIG 20 Fulcrum	SIM	34,90		94,90	94,90
Big Business	STR			89,90		Might & Magic 1	ROL	89,90	54,90	89,90	
Bundesliga Manager	SPO	54,90	84,90	59,90	59,90	M.O.D.S.	SPO	74,90		84,90	
Cadaver	ADV	74,90	84,90	84,90	74,90	On The Road	SIM	49,90	49,90	49,90	
Chaos Strikes Back	ROL	74,90	74,90	74,90	74,90	Operation Stealth	ARC	74,90	49,90	74,90	
Chaos Strikes Back 2	ARC	74,90	44,90	74,90	74,90	Panzer Kick Boxing	SPO	34,90	84,90	84,90	
Chiro Quest	ARC	74,90	84,90	74,90	74,90	Phantale 1	STR	24,90	89,90	74,90	
Come On The Azura Sams 1 MB	ROL	74,90	74,90	74,90	74,90	Phantale 2	STR	24,90	89,90	74,90	
Deutsches Afrika Corps	SIM		84,90		84,90	Phantale 3	STR	24,90	89,90	74,90	
Dragon Flight	ROL	84,90		84,90	84,90	Phantale 4	STR	24,90	89,90	74,90	
Dragon Wars	ARC	74,90	49,90	84,90	84,90	Phantale 5	STR	24,90	89,90	74,90	
Dragon Wars 2 - Time Warp	ARC	74,90		74,90	74,90	Phantale 6	STR	24,90	89,90	74,90	
Duck Tales	ARC	74,90		74,90	74,90	Phantale 7	STR	24,90	89,90	74,90	
Dungeon Master AMIGA 1 MB	ROL	74,90		74,90	74,90	Phantale 8	STR	24,90	89,90	74,90	
Dungeon Master Die	ROL		89,90		89,90	Phantale 9	STR	24,90	89,90	74,90	
Elite	SIM	74,90		74,90	74,90	Phantale 10	STR	24,90	89,90	74,90	
Elite Mistress of the Dark	ADV	84,90		84,90	84,90	Phantale 11	STR	24,90	89,90	74,90	
Egypt Sporting Tale	COM	74,90		74,90	74,90	Phantale 12	STR	24,90	89,90	74,90	
F-15 Combat Pilot	SIM	79,90	44,90	79,90	79,90	Phantale 13	STR	24,90	89,90	74,90	
F-16 Falcon Mission Disk	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 14	STR	24,90	89,90	74,90	
F-16 Falcon Mission Disk 2	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 15	STR	24,90	89,90	74,90	
F-19 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 16	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 17	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 18	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 19	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 20	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 21	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 22	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 23	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 24	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 25	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 26	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 27	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 28	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 29	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 30	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 31	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 32	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 33	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 34	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 35	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 36	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 37	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 38	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 39	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 40	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 41	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 42	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 43	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 44	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 45	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 46	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 47	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 48	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 49	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 50	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 51	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 52	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 53	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 54	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 55	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 56	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 57	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 58	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 59	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 60	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 61	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 62	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 63	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 64	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 65	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 66	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 67	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 68	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 69	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 70	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 71	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 72	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 73	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 74	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 75	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 76	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 77	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 78	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 79	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 80	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 81	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 82	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 83	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 84	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 85	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 86	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 87	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 88	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 89	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 90	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 91	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 92	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 93	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 94	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 95	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 96	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 97	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 98	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 99	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 100	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 101	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 102	STR	24,90	89,90	74,90	
F-24 Stealth Fighter	SIM	84,90		84,90	84,90	Phantale 103	STR	24,90	89,90	74,90	
F-											

Die Soliden...

Tips und Tricks

Absolute Profitips zu F-19 Stealth Fighter gefällig? Dank Munich Bronx null Problemo:

Waffenwahl: Sidewinders und Mavericks kommen immer gut! Außnahmen: Rollbahnen oder noch Stabileres schrottet man besser mit ISC B-1's oder CBU's. Die Kanone ist für fast alles brauchbar, z.B. Depots.

Taktik: Nach dem alten Pilotspruch: Fly low, hit hard! Also möglichst tief unter dem Radar bleiben, und sich versichern, ob man den Gegnern auch wirklich den Rest gegeben hat. Immer Extra-Sprit einplanen! SAM-Stationen und feindliche Flugzeuge wenn möglich vernichten (stören sonst nur). Um die meisten Punkte einzuheimsen, empfiehlt es sich, Central Europe (viele Ziele), Conventional War, Strike Missions (Flieger kommen sowieso), Elite Opponents und Realistic Landings zu wählen. Zusätzlich zerstörte Ziele geben Extrapunkte! Die hoch begehrte Congressional Medal of Honour gibt's erst ab 1200 Punkten und absolut erfolgreich beendeter Mission.

Kleiner Flugakrobatik-Trick: Auf dem Kopf fliegen, Motor ausschalten, im HUD auf minus (!) 10 Grad gehen, und schon fliegt es sich sorglos, ohne die Umwelt mit Kerosin zu verpe-

sten (Speed ca. 125, Höhe konstant!).

Battle Command

Die besten Waffen:

Scout Car: Bullets

Normal Tanks: Shells

Laser Tank: Laser Bolts

Artillery Tank: Rockets

Missile Tanks und Fighter

Planes: Surface to Air Infra

Red Missiles

Apache: Surface to Air Radar Missiles

Alles andere: Bullets oder Surface to Surface Infra Red Missiles

Tips: Immer in Bewegung bleiben, solange noch Feinde auf dem Radar sind. Alles was fliegt, sofort unter Beschuß nehmen (Luftangriffe sind gefährlich!). Bei feindlichen Stellungen mit gegnerischer Übermacht evtl. auch mal zurückziehen oder gar umgehen (zweiter Versuch). Auf Straßen kommt man schneller vorwärts, hier lauern jedoch jede Menge Gegner, und es geht durch "bewohntes Gebiet". Ein kurzer Blick auf die Karte kann alle paar Minuten nicht schaden! In unübersichtlichen Situationen auf Außenansicht schalten. Berge und andere Hindernisse zwischen sich und den Gegner bringen und möglichst auf Distanz bleiben. Immer darauf achten, ein paar Waffen in Reserve zu haben!

Licht in unsere dunkle Hundehütte brachten Max und seine Kumpels mit den er-

sten Tips zu Speedball 2! Es sei ihnen gedankt...

Als Teammanager sollte man bei seinen Jungs vor allem auf Intelligence, Attack und Aggression Wert legen. In der zweiten Liga kann man auf Starspieler getrost verzichten (Ausnahme: Torwart). In der ersten hingegen bläst einem der Wind schon eiskalt ins Gesicht! So viele Starspieler wie möglich anschaffen! Besonders zu empfehlen sind JAMS (Centreforward) und COOPER (Torwart).

Zum Ligaspiel: Gewinnen ist nicht alles! Denn für 10 Matchpoints erhält man einen Ligapunkt. Also, egal ob die Lage aussichtslos erscheint oder man eh schon haushoch führt, Punktemachen ist angesagt! Spielt man selbst, sollte man seiner Mannschaft möglichst viel Attack, Speed, Intelligence und Stamina spendieren. Bei einem defensiven Gegner alles in den Angriff, bei einem offensiven alles in die Verteidigung investieren. Nicht alle Kohle vor Spielen gegen harte Nüsse ausgeben, da die Jungs auch bei einem Sieg viel einstecken müssen. Lieber alle Knete vor Spielen gegen schwache Gegner investieren; hier gibt's dann mehr Geld und Bonus vor die Nase! Ein Starspieler ist in solchen Fällen gut zu gebrauchen (besonders im Angriff). Allgemeine Tips: Angeschnittene Bälle sitzen öfter! Besonders mit Starplayer und gegen miese Mannschaften. Sooft wie möglich den Punktevervielfacher anschießen. Der Energiebounce läßt den Ball sogar durch Gegner dringen (auch Torwart!). Die Seitenziele (Pitchtargets) können ein evtl. verlorenes Spiel noch rausreißen!

Nach den grundsätzlichen Tips in der 1/91 jetzt die ersten special Tricks zum Spiel der Spiele Powermon-

ger: Wie kommt man an möglichst viele Rekruten heran? Heiko Rödelspe weiß es: Man schließt eine Allianz mit einem Gegner, begibt

sich in eine große Stadt des Verbündeten und rafft dort alles Eßbare zusammen (Hauptmann auf aggressiv und Essen holen). Dies wiederholt man solange, bis die Einwohner nicht mehr genug Nahrung heranschaffen können. Die vom Hunger geplagten Stadtbewohner werden bald rebellieren und nach einiger Zeit zu uns überlaufen!! Und schon haben wir ein paar Rekruten mehr! Übrigens, der Gag läßt sich bei jeder Stadt des Verbündeten wiederholen...

Schneller zum Erfolg kommt man auch mit den Tricks von Soulman und Digga Nigga:

Alle Inseln erobern?? Nicht nötig! Von links oben nach rechts unten tut's auch! Wählt dabei immer den Weg des geringsten Widerstands (einige Inseln am Anfang sind wahre Hämmer!). Der Vogel kann übrigens auch ins Jenseits geschickt werden - Pfeil und Bogen und ein wenig Geschick, und futsch ist die Brieftaube!

Wie die beste Bewaffnung bei Awesome aussieht, verraten sie Euch auch:

Sonic Mining Laser (Crystals)

Shield Replenisher (Gegner)

Peripheral Guns (allgemein)

Radial Disrupter (Schiff in Not)

Wide-Beam Plasma Cannon (allgemein)

Flame Thrower (allgemein)

Mortar Bolts (Zielsuchraketen)

Außerdem ist es beim Kampf im Weltall oft besser, rückwärts zu fliegen oder unregelmäßig zu kreisen.

Alles soll optimal sein, so natürlich auch die Karre bei Indianapolis 500. Wie man's macht, schreibt uns Andreas Unger.

Man nehme den Flitzer Lola/Buick und stelle alles so ein:

Gear: 8,13 - 5,22 - 3,57 - 3,50

Wings: vorne: 4 drüber, hinten: 5 drüber

Stagger: kein Unterschied
Rubber: rechts vorne: hart,

1-Spieler codes

2-Spieler codes

	FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
1)	XXXXXXXXXX	HBANLMPFDV	ONICEKLNFS	NHMFHFALHV
2)	IJHLDHBCCU	CMOLMFNQDK	FIBIJLMOFL	HMFHFINMHD
3)	NHLDHBADCR	BAKHLLMBEL	IBANLMPFFY	MFHFAJLNHX
4)	HLDBHBINECK	MKHNLCCEX	BINLMPFIQFR	FHFIJLMOHQ
5)	LDHBAJLFCT	OJNLICADES	FAJHLDHBGT	HFANLMPPHN
6)	DHBIJLLGCM	HLDMCMOEE	IJHLDHFCCM	FINLMPHQHW
7)	HBANLLDHCJ	LLICAJMFEQ	NHLDHFPADGJ	FAJHLDIBIW
8)	BINLLDHICS	DIBIJMLGEQ	HLDFHINEGS	IJHLDIFCIP
9)	BAJHMDHJCV	IBANLLDHEM	LDHFAJLFGL	NHLDIFADIM
10)	IJHMDHBKCN	BINLLDIIEV	DHFIJLLGGU	HLDFINEIV
11)	NHMDHBALCK	BAJHMDIJEX	HFANLLDHGR	LDIFAJLFIO
12)	HMDHBINMCT	IJHMDIBKEQ	FINLLDHIGK	DIFIJLLGIX
13)	MDHBAJLNCH	NHMDIBALEN	FAJHMDHJGM	IFANLLDHIV
14)	DHBIJLMOCV	HMDIBINMEW	IJHMDHFKGV	FINLLDIIN
15)	HBANLMDPCS	MDIBAJLNBP	NHMDHFAJLS	FAJHMDIJIP
16)	BINLMDHQCL	DIBIJLMOEY	HMDHFINMGL	IJHMDIFKIY
17)	BAJHLFHBDO	IBANLMDPEV	MDHFAJLNGU	NHMDIFALIN
18)	IJHLFHBDCX	BINLMDIQEO	DHFIJLMOGN	HMDIFINMIO
19)	NHLFHBADDU	BAJHLFIBFR	HFANLMDPGK	MDIFAJLNIX
20)	HLFHBINEDN	IJHLFIBCFK	FINLMDHQGT	DIFIJLMOIQ
21)	LFHBAJLFOW	NXLFIBADFX	FAJHLFHBHW	IFANLMDPIN
22)	PHBIJLLGDP	HLFIBINEFQ	IJHLFHFCHP	FINLMDIQIW
23)	HBANLLFHDM	LFIBAJLFFJ	NHLFHFADHM	FAJHLFIBJJ
24)	BINLLFHIDN	FIBIJLLGFS	HLFHFINEHV	IJHLFIFCJS
25)	BAJHMFHJDX	IBANLLFHFP	LFHFAJLFHO	NHLFIFADJP
26)	IJHMFHBKDQ	BINLLFIIFY	FHFIJLLGHX	HLFIFINEJY
27)	NHMFHBALDN	CEKHMNIJFY	HFANLLFHUU	LFIFAJLJFR
28)	HMFHBINMDW	IJHMFIBKFT	FINLLFHIHN	FIFIJLLGJK
29)	MFHBAJLNDP	NHMFIBALFQ	FAJHMFHJHP	IFANLLFHJX
30)	FHBIJLMODY	HMFIBINMFJ	IJHMFHFHRY	FINLLFIJQ

rechts hinten: mittel, links vorne und hinten: weich
Cambers: rechts vorne: -,50; rechts hinten: +,25; links vorne: +,25; links hinten: +,1

Pressure: alle gleich, nämlich 25

Shocks: alle ganz runter
Levers on dash: beide ganz nach vorne

Ist Lemmings das beste Spiel aller Zeiten? Schwierige Frage, fest steht, daß wir noch nie (niemals) so viele Einsendungen zu einem Spiel hatten wie dazu. Dan-

ke also Euch allen - der Erste war trotzdem Gregor, und seine Codes haben wir deshalb auch abgedruckt. Jede Menge strategische Tips dazu liefert Euch Martin Müller aus Erlangen:

1. Zu Beginn eines neuen Levels immer erst die Pausenfunktion einschalten und sich alles genau überlegen.

2. Lemmings ändern ihre Laufrichtung auch ohne Blocker oder Hindernis, wenn:

a) sie sich beim Brückenbauen den Kopf stoßen
b) sie beim Graben auf ein

Hindernis treffen.

Man kombiniert also: Erst lassen wir unseren Liebling ein kurzes Stück graben (diagonal oder vertikal), dann baut der Gräber ein Brückchen, schon dreht er um.

3. Blocker muß man nicht sprengen! Wenn man ihnen den Boden unter den Füßen weggräbt, fallen sie erst und marschieren dann wieder weiter

4. Muß eine lange Brücke gebaut werden, darauf achten, daß die nachfolgenden Lemmings nicht zu tief stür-

zen (womöglich gar ins Verderben), also:

a) eine zweite Brücke darunter bauen

b) die nachfolgenden Lemmings die Brücke kaputtgraben lassen (kann leicht wieder repariert werden).

5. Je enger die Lemmings im Pulk laufen, umso weniger werden von den Fallen erwischt. In solchen Fällen sehr enge Blocker stellen.

6. Das Anwählen der Icons mit den Cursortasten ist einiges schneller und daher in kritischen Situationen zu empfehlen.

PRÜFEN UND ENTSCHEIDEN * PRÜFEN UND ENTSCHEIDEN * PRÜFEN UND ENTSCHEIDEN *

WAS SIE WISSEN SOLLTEN...



...LIEFERT NICHT NUR AUS.
Es informiert Sie H. Degwitz

DECOM
PESTALOZZI WEG 40
D-5064 RÖSRATH 1

TEL 02205 / 6624

AMIGA	GENRE	VK
MAGIC JUMPER	KD STR	39.90 DM
MASTER BLAZER	DA SPO	89.90 DM
MEDIEVAL MACHINE	KD GES	49.90 DM
MONKEY ISLAND	KD ADV	84.90 DM
N.U.D.S.	KD SPO	69.90 DM
OVER THE HET	DA SPO	84.90 DM
PANZA KICK BOXING	DA SPO	72.90 DM
RICK DANGEROUS 2	DA ACT	84.90 DM
SECOND WORLD	KD STR	59.90 DM
SIMULGRA	DA ACT	84.90 DM
SPEEDBALL 2	DA SPO	89.90 DM
STAR CONTROL	DA SIM	89.90 DM
STRIDER 2	DA ACT	89.90 DM
SUPER OFF ROAD RACER	— ACT	89.90 DM
TEAM YANKEE	DA SIM	72.90 DM
TOWER FRA	KD SIM	72.90 DM
TRANSWORLD	KD SIM	89.90 DM
ULTIMA V	DA ADV	72.90 DM
WAR JEEP	DA SIM	84.90 DM
WHITE DEATH	DA SIM	74.90 DM

AMIGA	GENRE	VK
A-10 TANK KILLER	— SIM	79.90 DM
ACCOLADE IN ACTION	DA SAM	72.90 DM
BURN OUT	DA SAM	64.90 DM
BADLANDS	DA ACT	59.90 DM
BATTLE COMMAND	DA SIM	59.90 DM
B.A.T	DA ADV	74.90 DM
CAPTIVE	DA STR	69.90 DM
CURSE OF AZURE...	— ADV	74.90 DM
CHASE HQ II	DA SIM	59.90 DM
DIE UNENDLICHE GESCH.	DA ACT	89.90 DM
FLIP IT & MAGNOSE	DA ACT	54.90 DM
GREAT COURTS II	DA SPO	84.90 DM
HOLLYWOOD COLLECT.	DA SAM	79.90 DM
IMMORTAL (1 MB)	DA ADV	89.90 DM
INDIANAPOLIS 500	DA SIM	89.90 DM
ISHIOG	DA STR	69.90 DM
LEGEND OF BILLY	DA ACT	64.90 DM
LOTUS TURBO CHALLENGE	DA SIM	89.90 DM
LOOPZ	DA STR	89.90 DM
M1-TANK PLATOON	DA SIM	72.90 DM

TEL: 02205 / 6624 * TESTEN SIE UNSERE SERVICE-LEISTUNG! * TEL: 02205 / 6624

Last Ninja II

Heute ist der internationale Ninja-Tag – was, das wußtet Ihr gar nicht? Na, dann wird's ja höchste Zeit, daß Ihr es endlich erfahrt. Und der Beweis liegt vor Euch: Wir holen aus zum großen Doppelschlag, beginnen wollen wir mit der Lösung zu Last Ninja II von Thomas Pecht aus Haßfurt.

Level 1: Central Park

1. Das blinkende Dreieck mit der Faust zerschlagen (Wachmann vermöbeln, nicht vergessen...)
2. Schlüssel mitnehmen und im Startbild in die Grube springen (auaaa!)
3. Die Türe mit dem Schlüssel öffnen (niederknien)
4. Hamburger mitnehmen
- 5a. Im Damen-WC den halben Nunchaku aufheben (sind das Manieren!)
- 5b. siehe oben
6. Im Mülleimer sind Wurfsterne
7. Schriftrolle nehmen und Waffen einstecken. Dann ans Gitter laufen!
8. Stab mitnehmen

9. Auf der Insel mit dem Stab das Boot abstoßen. (Viel Spaß mit den Bienen im vorherigen Bild...)
10. Mit zwei Salti über das Boot ans andere Ufer springen (richtiges Timing!!)

Level 2: The Street

1. Ampel bei grün überqueren
2. Tür mit Fußtritt öffnen
3. Schwert mitnehmen
4. Ampel bei rot überqueren (sonst: Bruuuuumm... matsch)
5. Hamburger mitgehen lassen
6. Molotow Cocktail mitnehmen
7. Im gestreiften Zelt unbewaffnet den Schlüssel nehmen
8. Mit dem Schlüssel den Schachtdeckel abheben.

Level 3: The Sewers

1. Schlüssel mitnehmen
2. Vorsicht: Spinnen!!! (igitigitt...)
3. Gitter mit Schlüssel öffnen
4. Mit einem Salto über die Ratten springen

5. Molotow Cocktail an die Fackel halten, bis er sich entzündet
6. Das Krokodil mit dem Cocktail bewerfen

Level 4: The Basement

1. Leiter unbewaffnet hinaufklettern
2. Karte mitnehmen
3. Fleisch mitnehmen
4. Die Schienen überspringen und den Hamburger mitnehmen
5. Fleisch am Reagenzglas vergiften
6. Dem Schoßhündchen das Fleisch geben
7. Die Karte in den Schlitz stecken und den Aufzug betreten

Level 5: The Office

1. Vom Compi (Amiga 4000?) die vierstellige Nummer notieren
2. Knopf auf dem Schreibtisch drücken
3. Ganz dicht am Ventilator vorbeilaufen
4. Rechts oben aus dem Bild springen

Level 6: The Mansion

1. Übers Dachfenster stellen

und einen Salto aufs Dach machen, dann fällt man in den nächsten Raum hinunter.

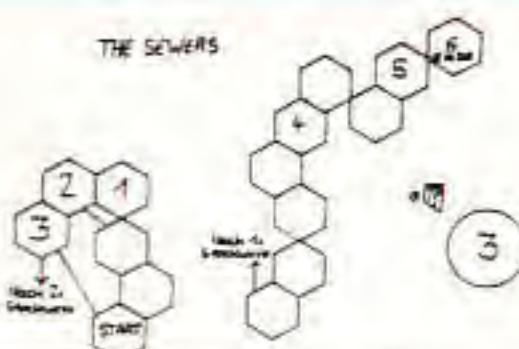
2. Kordel mitnehmen
3. Mit der Kordel die Tür hinten betreten
4. Das Gitter berühren, damit der Alarm nicht ausgelöst wird
5. Hinter der Pflanze ist eine Geheimgtür
6. Ans Kamingitter fassen
7. Nicht (!) unterm Strahl vorbeigehen, sondern unter dem Kessel am unteren Bildschirmrand durchgehen

Level 7: The final Battle

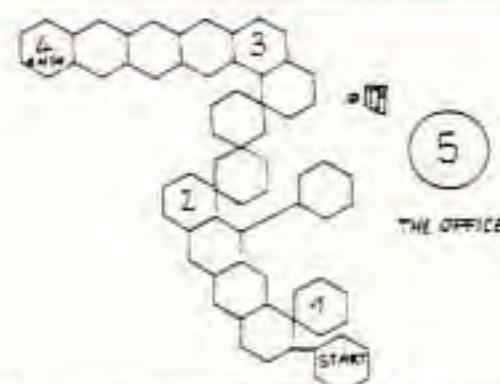
1. An den roten Wandteppich fassen und am Safe die Kombination aus The Office eingeben. Die Kugel herausnehmen und anschließend Kunitoki umgehen (!) und alle Kerzen anzünden. Jetzt Kunitoki im Stern niederschlagen und die Kugel im Safe deponieren...
- Das war's auch schon – zur Erleichterung gibt's noch ein paar Karten dazu.



1



3



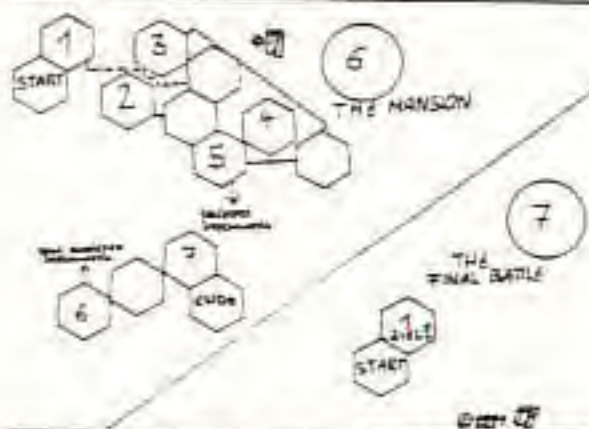
THE OFFICE



2



4



7

Ninja Remix

Die zweite Lösung des Tages stammt von Björn und Patrick Gronych aus Braunsfels, und auch sie haben einige Karten mitgeliefert.

1. Phase

1. Das Schwert mitnehmen
2. Sack mitnehmen

3. Den Schlüssel einstecken
4. Die Chakus mitgehen lassen
5. Die Rauchbomben auf jeden Fall nehmen
6. Den Apfel aufsammeln
7. Wurfsterne nehmen
8. Den Drachen mit einer

Rauchbombe bewerfen

The Wilderness

1. Die Klaue mitnehmen
2. Unbewaffnet mit der Klaue rechts neben dem Stein die Felswand hochklettern.
3. Den Apfel mitnehmen

4. Mit Hilfe der Klaue rückwärts wieder runterklettern.
5. Hier bekommt man den Feueranzug
6. Handschuh mitnehmen

The Palace Garden

1. Das Amulett nehmen
2. Die Rose mit Hilfe des

Handschuhs einsacken,
3. Das Amulett in die Schüssel legen (unbewaffnet niederknien)

The Dungeon

Nach zwei Bildern stürzt man in ein Loch und kommt so in den Dungeon.

1. Das Seil einstecken
2. Den Apfel nehmen
3. Mit dem Seil die Felswand

hochklettern (unbewaffnet an die Wand springen)

The Palace

1. Die erste Tür mit dem Schlüssel öffnen (Joystick rechts quer hoch)
2. An der Statue wie auf der Zeichnung vorbeigehen (immer den Pfeilen folgen).
3. Den Feueranzug wieder mitnehmen.

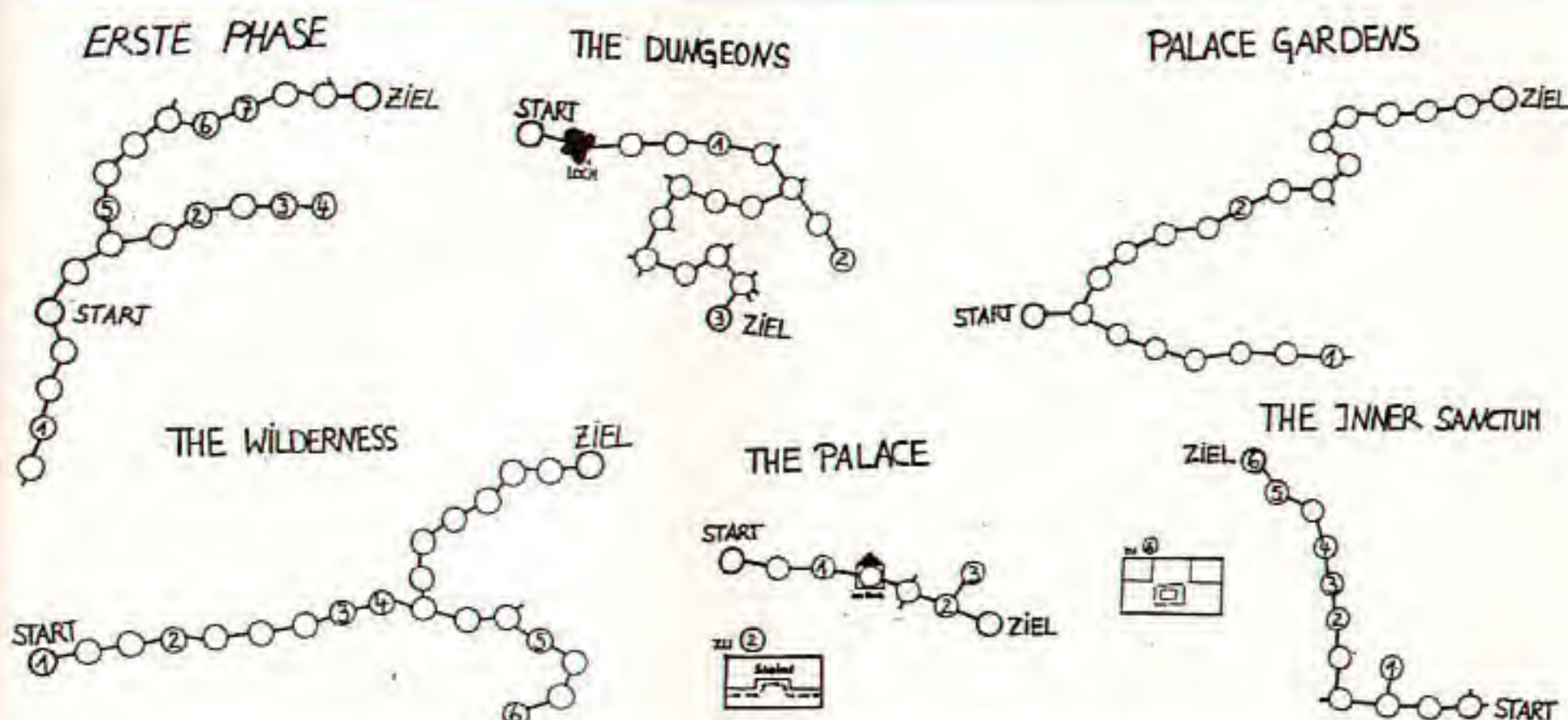
The Inner Sanctum

1. Die Flasche mit dem Schlafmittel einstecken
2. Die Rose in die Vase mit dem Korken stecken
3. Den Hund mit dem Schlafmittel bewerfen
4. Hier muß man so nah wie möglich zu dem „Fleck“ gehen und sich dort hinknien.
5. Tja, der Kampf gegen den

Oberschurken bleibt uns nicht erspart.

6. Hier kann man nun zeigen, ob man ein Joystickexperte ist – die Linien (siehe auch Zeichnung) dürfen jedenfalls nicht berührt werden.

So, nach getaner Arbeit dürfen wir uns dann gemeinsam auf Last Ninja III freuen...



02162/12073



02162/12073

Software	Amiga	PC	ST
486 Attack Software	Sim 59,50	72,50	-
A 10 Tank Killer	Sim 84,50	88,50	89,50
Action Station	Sim 74,50	92,50	-
Advanced Destroyer Sim.	Sim 89,50	89,50	-
Advanced Test Fighter 2	Sim 89,50	89,50	89,50
Altered Reality	Adv 87,50	74,50	-
B.A.T.	-	-	89,50
Back to the Future 2	Act 84,50	84,50	84,50
Backgammon	Sim 54,50	-	-
Badlands	Act 59,50	-	59,50
Badlands 2	Act 84,50	-	-
Base of the Cosmic Forge	Act 84,50	-	-
Battle Tale 2	Act 84,50	58,50	-
Battle Tale 3	Act 74,50	74,50	-
Battle Commander	Act 84,50	-	84,50
Battle Squadron	Act 84,50	-	-
Battle Master	Sim 74,50	-	84,50
Battlestorm	Act 84,50	-	-
Batman	Adv 74,50	-	-
Blockout	Act 84,50	84,50	-
Boxing Manager	Sim 54,50	-	54,50
BSD Jane Seymour	Adv 59,50	-	59,50
Book Angels	Act 84,50	-	-
Bonus Manager	Sim 49,50	59,50	49,50
Catcher	Adv 84,50	-	84,50
Car Map	Sim 59,50	-	84,50
Castle of 4 Rats	Act 59,50	-	89,50
Champions	Sim 79,50	79,50	79,50
Champions of Kryos	Act 84,50	74,50	89,50
Chaos Strikes Back	Act 84,50	-	84,50
City of Art and Letters	Act 79,50	-	-
Clash of Clans	Act 84,50	-	84,50
Clash Challenge	Act 59,50	-	89,50
CodeMaster 2000	Adv 84,50	84,50	89,50
Comic Editor	Sim 59,50	-	-
Comet	Sim 79,50	-	79,50
Conquest of Camelot	Adv 84,50	89,50	89,50
Count Dracula	Adv 32,50	-	34,50
Crimewave	Act 59,50	74,50	59,50
Crimewave 2	Act 59,50	89,50	59,50
Curse of the Aztec Gods	Act 89,50	74,50	89,50
Curse of the Aztec Gods	Act 84,50	89,50	84,50
Damocles	Act 59,50	-	59,50
Das Schlangengott	Adv 74,50	74,50	-
Dick Tracy	Act 82,50	-	89,50
Driftwings	Act 57,50	-	57,50
Dragon Biker	Act 84,50	-	84,50
Dragon Wars	Adv 84,50	89,50	-
Dragonlight	Act 74,50	74,50	74,50
Dragon's Breath	Act 72,50	72,50	72,50
Driftwings 2	Sim 84,50	89,50	-
Duck Tales	Adv 84,50	84,50	-
Dungeon Master	Act 84,50	-	84,50
Evera Mithras	Adv 74,50	89,50	74,50
F 16 Combat Pilot	Sim 59,50	84,50	59,50
F 16 Fighter	Sim 74,50	89,50	74,50
F 16 Falcon Mission Disk	Adv 49,50	-	53,50
F 16 Falcon Mission Disk 2	Adv 49,50	-	49,50

Software	Amiga	PC	ST
F 16 Stealth Fighter	Sim 89,50	84,50	89,50
Fatal Heritage	Adv 89,50	-	-
Feudal Lords	Sim 84,50	-	-
Final Battle	Sim 84,50	-	84,50
Fire of Fury	Sim 89,50	-	89,50
Flight of the Intruder	Sim 84,50	89,50	84,50
Flight Simulator 2	Sim 89,50	149,50	-
Flod	Act 84,50	-	84,50
Gettysburg	Sim 84,50	79,50	-
Gold of the Aztecs	Adv 84,50	-	84,50
Golden Age	Act 84,50	-	84,50
Great Gains 2	Sim 84,50	-	84,50
Harpoon	Sim 79,50	-	-
Heroes Quest	Adv 89,50	89,50	89,50
Holiday Maker	Adv 74,50	-	-
Horror Zombies	Act 84,50	-	84,50
Hunt for the Red Octopus	Sim 84,50	-	-
Imperial	Sim 84,50	74,50	84,50
Indiana Jones Adventure	Adv 84,50	89,50	84,50
Indiana Jones 500	Sim 84,50	-	84,50
Invader	Sim 57,50	-	58,50
Invader	Sim 84,50	74,50	-
It Came from the Desert	Adv 89,50	-	-
James Bond	Act 84,50	-	84,50
Kaiser	Sim 89,50	-	89,50
Kick off 2	Sim 57,50	-	57,50
The Final Whistle	Sim 39,50	-	-
Killer	Adv 49,50	54,50	49,50
Larry Trappier Pack	Adv 119,50	119,50	119,50
Legend of Faerghal	Act 84,50	89,50	84,50
Lemmings	Act 59,50	84,50	84,50
Life Attack Chopper	Sim 84,50	-	84,50
Line of Fire	Act 59,50	-	59,50
Lion	Adv 89,50	89,50	89,50
Lords of Doom	Adv 84,50	89,50	84,50
Lost Patrol	Act 59,50	89,50	59,50
Lotus Esprit Turbo Chail	Sim 84,50	-	84,50
M 1 Tank Platform	Sim 84,50	84,50	84,50
M.I.D.S.	Act 82,50	74,50	-
Masterblaster	Act 87,50	-	87,50
Master Sound - Hardware	Sim 139,50	-	-
Mega Might Viro Daughters	Sim 84,50	-	84,50
Midwinter	Sim 84,50	89,50	84,50
Mid 28 February II	Sim 89,50	89,50	89,50
Murder	Adv 89,50	74,50	52,50
Mythical	Act 89,50	89,50	89,50
NARC	Act 59,50	-	-
Nightshift	Act 84,50	84,50	-
Nuclear War	Sim 89,50	89,50	-
Off Legend	Sim 49,50	49,50	49,50
On the Road	Sim 89,50	89,50	89,50
Operation Stealth	Adv 84,50	74,50	84,50
Over the Hill	Sim 84,50	-	-
Panzer Kick Boxing	Sim 89,50	74,50	89,50
Paradise 90	Act 59,50	-	59,50
Pharos	Sim 84,50	89,50	84,50
Player Manager	Sim 49,50	-	49,50
Plotting	Sim 39,50	-	39,50

Software	Amiga	PC	ST
Police Quest 2	Adv 89,50	89,50	89,50
Pool of Radiance	Act 84,50	84,50	84,50
Prophecy	Act 84,50	84,50	84,50
Prehistoric Tale	Act 84,50	-	-
Prince of Persia	Adv 84,50	84,50	84,50
Pyramid	Sim 39,50	-	39,50
Quaker	Sim 84,50	84,50	-
Rainbow Island	Sim 59,50	-	49,50
Ramp	Act 89,50	89,50	84,50
Revelation	Sim 49,50	59,50	49,50
Rick Dangerous 2	Act 59,50	84,50	59,50
Romance of the 3 Kingdoms	Act 129,50	129,50	-
Second World	Sim 59,50	59,50	59,50
Secret of the Monkey Island	Adv 79,50	89,50	84,50
Secret of the Silver Blades	Act 84,50	84,50	84,50
Sim City	Sim 89,50	84,50	89,50
Sim Earth	Sim 84,50	-	84,50
SpaceStrike	Act 84,50	84,50	84,50
Spectator 2	Act 84,50	-	-
Spirit of Excalibur	Adv 74,50	-	-
Star Control	Act 89,50	74,50	-
Supremacy	Sim 74,50	-	74,50
Team Yankee	Sim 59,50	-	59,50
Team Yankee	Sim 74,50	84,50	74,50
Team Mutant Hero Turtles	Act 84,50	79,50	84,50
Team First Heart	Sim 89,50	89,50	89,50
Think Twice	Sim 49,50	-	-
Tom and the Ghost	Act 84,50	-	84,50
Tower FFA	Sim 72,50	-	-
Trans World	Sim 89,50	74,50	89,50
Turkmen	Act 49,50	-	54,50
Turkmen 2	Act 59,50	-	59,50
Ultima 5	Act 89,50	79,50	89,50
Ultima Military Sim. 2	Sim 89,50	79,50	89,50
Ultima	Adv 89,50	-	-
Warlock the Avenger	Act 59,50	-	59,50
Warlocks	Adv 89,50	-	89,50
Warrior	Sim 84,50	89,50	84,50
Wild West World	Sim 89,50	-	-
Wings	Sim 74,50	-	-
Wings of the Death	Act 84,50	-	84,50
Wings of Fury	Sim 59,50	74,50	84,50
Wolfpack	Sim 74,50	84,50	-
X-Copy + Hardware	Adv 59,50	-	-
X-Copy Professional	Adv 79,50	-	-
X-Copy	Act 51,50	-	51,50
X-Copy	Act 84,50	-	84,50
X-Copy	Act 59,50	-	59,50
X-Copy	Act 59,50	-	59,50

Hardware	
0.5 MB Speichererweiterung für Amiga 500	-
Megabit-Technologie, alle Bausteine gesockelt, mit Akku- und vergoldete Kontakte natürlich geschweißt	129,-
2 MB interne Speichererweiterung für Amiga 2000	589,-
3.5 Markendrive für Amiga extern, bus abschaltbar	189,-
5.25 ext. Markendrive für Amiga 40/60, bus abschaltbar	249,-
1.5 Einbaulautwerk für Amiga 2000	159,-
3.5 Einbaulautwerk für Amiga 500	169,-
5.25 Einbaulautwerk für Amiga 2000 als d1	249,-
5.25 Einbaulautwerk für Amiga 2000 als d2	348,-
Elektr. Botschafter, Einbau ohne Löten	59,-
Mäuse für alle Amiga/Atari/XT/AT - Hardware -	77,-
High Resolution Maus für Amiga/ST incl. Mauspad	89,-
Optical Maus für Amiga/ST (für PC DM 129,-)	119,-
80 MB SCSI Festplatte für Amiga 500	1598,-
80 MB Festplatte für Amiga 2000	1498,-
Festplatten, Monitore, Drucker etc. - Wir beraten Sie gerne!	-
Zubehör	
Gravis - der justierbare Joystick	89,50
Gravis-Mousestick ersetzt zusätzlich noch die Maus	169,-
Competition PRO STAR für alle AMIGA ST 64er	89,-
BTX Interfaces für AMIGA an DBT 03	99,-
Komplettlösungen für viele Games ständig am Lager	-
Versandbedingungen:	
Bei Vorkasse - DM 5,00, bei Nachnahme - DM 7,00	-
Ausland nur Vorkasse	-
EC-Scheck + DM 12,00	-
Bestellungen telefonisch:	
HOTLINE Mo - Fr 9-11 & 14-19 Uhr	-
Tel.: 02162/12073 - Anrufbeantwort. 24 Std.	-
Fax: 02162/12074	-
Bestellungen schriftlich:	
HAND K. Rösger, Ranserstr. 235, 4050 Viersen 1	-
Preislisten gegen DM 1,00 in Briefmarken	-

Computersoftware

Steffen Müller
8933 Lagerlechfeld

Richthofenstr. 159
Tel: 082 32 / 64 09

TITEL	AMIGA	ATARI	TITEL	AMIGA	ATARI
688 Attack Sup dt.	64,00		Might & Magic 2	69,80	
A-10 Tank Killer (1 MB)	78,50	78,50	Mighty Bombjack dt.	57,00	52,00
Accolade in Action dt. (4 Sp.)	69,90		Mind Games (3 Spiele) dt.	57,00	57,00
Aoides Championship dt.	57,00	57,00	Monkey Island kpl. dt.	80,90	88,90
Adventures dt. (4 Spiele)	58,00	58,00	M.U.D.S. dt.	64,90	64,90
Ar Supply	42,90	42,90	Murder dt.	61,80	61,80
Arasraz dt.	59,50	59,50	Murder in Space dt.	57,00	57,00
Alpha Waves dt.	57,00	57,00	Mystical dt.	59,50	59,50
Amazing Solderman dt.	57,50	57,50	Nam, Vietnam dt.	67,50	67,50
Anarchy dt.	48,90	48,90	Narc dt.	56,00	56,00
Atomic Robo-Kid dt.	59,50	59,50	Navy Seals dt.	58,00	58,00
Awassome (mit T-Shirt) dt.	74,00		Ninja Remix dt.	69,50	69,50
Baba Yaga dt.	44,00	44,00	Nitro dt.	58,90	
Back to the Future 2 dt.	58,50	58,50	No Exit dt.	46,00	46,00
Backlands dt.	56,00	56,00	Oil Imperium kpl. dt.	54,80	54,80
B.A.T. komplett deutsch	76,00	88,00	Obitus (mit T-Shirt) dt.	78,90	78,90
Battle Command dt.	58,00	58,00	Omnipon Conspiracy kpl. dt.	61,00	61,00
Battle Hawks 1942	58,90	58,90	On the Road kpl. dt.	62,00	62,00
Battle Master dt.	66,00	66,00	Operation Hammer dt.	57,50	57,50
Battle Storm dt.	59,50	59,50	Operation Stealth kpl. dt.	62,50	62,50
Battletchess dt.	63,90	63,90	Pang dt.	59,50	59,50
Baywatch dt.	69,50	69,50	Panza Kick Boxing dt.	72,50	
Big Bang dt.	40,00	40,00	Paradroid 90 dt.	59,50	59,50
Big Business dt.	54,50	54,50	Party Time dt. (4 Spiele)	57,50	
Billard 3 D dt.	58,50	58,50	Pirates dt.	58,00	58,00
Billy the Kid dt.	59,90	59,90	Platinum dt.	58,90	58,90
Blitzkrieg Aldennen	74,50		Plotting dt.	59,50	59,50
Blitzkrieg May 1940	63,90	63,90	Poo Up dt.	46,50	46,50
Buck Rogers (1 MB)	72,50		Populous dt.	64,90	64,90
Bundesliga Manager dt.	63,90	63,90	Ports of Call kpl. dt.	57,50	
Burris dt.	47,50	47,50	Power Box dt. (3 Spiele)	69,50	69,50
Cadaver dt.	65,50	65,50	Powermancer dt.	67,90	
Carriage dt.	59,80		Projectile dt.	59,00	59,00
Car Vup dt.	55,50	55,50	Puzzle dt.	54,80	54,80
Castle Master dt.	58,00	58,00	R.A. dt.	57,50	57,50
Celica GT Rally dt.	58,00	58,00	Rainbow Island dt.	59,80	59,80
Challengers (5 Sp.) dt. Ani.	72,50	72,50	Red Storm Rising dt.	51,50	51,50
Chaos Strikes Back (1 MB) dt.	57,00	57,00	Reckless dt.	57,00	57,00
Chase HQ 2 dt.	59,90	59,90	Rick Dangerous 2 dt.	59,80	59,80
Chess Simulation dt.	58,00	58,00	Rings of Medusa dt.	59,00	59,00
Chronoquest 2	67,50	67,50	Robocop 2 dt.	57,00	57,00
Cloud Kingdoms	58,90	58,90	Rogue Trooper dt.	58,00	58,00
Codemaster Iceman	68,00	68,00	R.V.F. Honda dt.	57,00	57,00
Conquest of Camelot dt.	64,00	64,00	Saint Dragon dt.	59,80	59,80
Corporation dt.	59,80	59,80	Salakon dt.	57,00	57,00
Cougar Force dt.	49,90	49,90	Secret of Silver Blades	66,50	
Crime does not pay dt.	59,50	59,50	Sega Master Mix dt. (5 Sp.)	57,50	57,50
Crime Timer dt.	56,00	56,00	Search for the King dt.	59,80	
Crown dt.	56,00	56,00	Second World kpl. dt.	52,00	52,00
Damocles dt.	59,50	59,50	Sim City dt.	67,00	67,00
Dark Tracy dt.	59,90	59,90	Simulacra dt.	58,00	58,00
Demonia dt.	51,90	51,90	Shadow o. l. Beast 2 (T-Shirt)	77,00	
Demolition dt.	58,50	58,50	Shadow Warriors dt.	57,00	51,50
Dragon Breed	59,80	59,80	Shock Wave	59,50	
Dragonflight dt.	69,80	69,80	Silent Service dt.	58,00	58,00
Dragon Wars kpl. dt.	64,90		Snowstrike dt.	59,80	
Dragon's Breath dt.	69,50		Soccer Manager Plus dt.	39,00	39,00
Dragon's Lair 2 dt.	99,90		Soccer Mania dt.	57,50	57,50
Dragon Strike	74,00		Speedball 2 dt.	59,80	59,80
Duck Tales dt.	59,90	59,90	Spellbound dt.	48,50	48,50
Dungeon Master (1 MB) dt.	59,90	59,90	Spiralizer Worlds dt.	59,80	59,80
Elvira-Mistress o. l. Dark (DV)	69,00		Sporting Gold dt. Epyx dt.	57,00	57,00
Emily Hughes Int. Soccer dt.	58,50	58,50	Spy Who Loved Me dt.	47,50	47,50
Epic dt.	59,50	59,50	Stratego dt.	59,80	
Escape fr. Pl. of LR Monster	48,00	48,00	Strider 2	57,50	57,50
Exile dt.	59,50	59,50	Stryx dt. Anleitung	48,00	48,00
Exterminator dt.	57,00	57,00	Stunt Car Racer dt.	57,50	57,50
Fatal Heritage kpl. dt.	67,90	67,90	Supreme Challenge (5 Sp.) dt.	59,90	
F-16 Combat Pilot dt.	65,50		Sword of the Samurai dt.	69,50	69,50
F-16 Falcon dt.	69,50	62,50	Team Suzuki dt.	58,00	58,00
F-19 Stealth Fighter dt.	68,50	68,50	Team Yankee kpl. dt.	69,50	69,50
F-29 Retaliator dt.	57,00	57,00	Teenage Mutant Hero Turtles dt.	59,50	59,50
Final Battle dt.	59,90	59,90	Their Finest Hour (B. of B.) dt.	69,50	69,50
Final Conflict dt. Ani.	62,50	62,50	Tie Break dt.	59,50	59,50
Final (5 Spiele) dt.	57,00	57,00	Time Machine dt.	59,80	59,80
Fire & Forget 2 dt.	59,90	59,90	Time Soldier	62,90	62,90
First Year Vol. 1 dt. (4 Sp.)	54,80	54,80	Time Warp-Dragon's Lair 2 dt.	75,00	75,00
Fimbis Quest dt.	46,50	46,50	Total Recall dt.	59,80	59,80
Football Simulation dt.	46,00	46,00	Tournament Golf dt.	59,50	59,50
Full Blast (6 Spiele) dt.	72,50	72,50	Trans World dt.	59,50	59,50
Full Metal Planet dt.	64,80	64,80	Turrican dt. Anleitung	59,50	
Future Basketball dt.	59,60	59,60	TV Sports Basketball dt.	67,50	
Future Wars dt.	58,00	58,00	U.M.S. 2 dt.	69,50	69,50
Galactic Empire kpl. dt.	87,00	87,00	Unendliche Geschichte 2 dt.	68,50	
Gazza 2 dt.	57,50	57,50	Unreal dt.	74,50	
Geisha dt.	59,00	59,00	USS John Young Spezial dt.	48,50	48,50
Genghis Khan dt.	78,50		Vaccine dt.	57,50	57,50
Gumball dt.	59,80		Viking Child 2	65,80	
Gunsip dt.	59,80	59,80	Voodoo Nightmare dt.	59,50	59,50
Hard Drivin II dt.	58,00	58,00	Warhead dt.	59,80	59,80
Harpoon dt.	72,50		Welltris dt.	57,00	57,00
High Energy dt. (5 Spiele)	68,50		West Fraser	68,00	
Horror Zombies F.T. Crypt dt.	59,60	59,60	Wild West World kpl. dt.	82,50	
Imperium dt.	65,90	65,90	Wings (1 MB od. 512 KB) dt.	69,80	
Indiana Jones kpl. dt.	64,90	64,90	Wings of Death dt.	59,50	59,50
Insects in Space dt.	58,00	58,00	World Champ. Boxing dt.	47,50	47,50
International 3 D Tennis	59,80	59,80	World Champ -Ship Soccer dt.	59,50	
Internat. Soccer Chall. dt.	57,00	57,00	Wolfpack dt. (1 MB)	69,80	69,80
Invest dt.	53,00	53,00	Wanderland kpl. dt. (1 MB)	72,50	72,50
Ishido dt.	59,80		Wrath of Demon dt.	63,00	63,00
It came fr. the Desert (1 MB) dt.	69,80	62,00			
James Pond Unterw. Agent dt.	57,50	57,50			
Khalid kpl. dt.	64,50	64,50			
Kick Off 2 dt.	63,50	63,50			
Killing Game Show dt.	59,30	59,30			
King's Quest 4 dt.	83,00	83,00			
Klas dt.	46,00	46,00			
Leisure Suit Larry 3	82,00	82,00			
Lemmings dt.	57,00	57,00			
Letrix kpl. dt.	57,00	57,00			
Light Commander dt.	57,00	57,00			
Un Wu's Challenge dt.	52,00	52,00			
Logo dt.	59,00	59,00			
Lopri komplett deutsch	71,50	71,50			
Loopy dt.	40,50	40,50			
Lords of Doom dt.	59,50	59,50			
Lost Patrol kpl. dt.	57,00	57,00			
Lotus Esprit Turbo Challenge	59,50	59,50			
M-1 Tank Platoon dt.	68,50	68,50			
Maniac Mansion dt.	64,50	64,50			
Maup's Island dt.	59,50	59,50			
Mean Streets kpl. dt.	59,80	59,80			
Midwinter dt.	61,50	61,50			
Midnight Resistance dt.	57,00	57,00			
MIG 29 Fulcrum dt.	78,50	78,50			

VERSANDKOSTEN: Vorkasse 3,50 Post-Nachnahme 6,50 Ausland Vorkasse 9,00

Ab 4 Spielen Versandkosten frei!

Bestellzeiten: Tel: 082 32 / 64 09 Montag-Samstag 9-21 Uhr 24 Std. Anrufbeantworter
Bestellungen bis 15 Uhr werden am selben Tag ausgeliefert!

Auf Wunsch werden die Spiele für 2,50 je Spiel vor dem Versand getestet!
Defekte Spiele werden gratis umgetauscht!

Bitte kostenlose Preisliste anfordern (Amiga, Atari, C-64, PC, Lynx, Gameboy)

Die Listigen...

Cheats

Wer braucht einen Cheat zu Turrican 2? Kein Problem: Axel Degwitz kann helfen. Wenn das Titel-Bild erscheint, drückt man die SPACE-Taste, so gelangt man in das Music Menu. Jetzt tippt man nacheinander die Tasten 1, dann 4, 2 und zweimal ESC, und der Cheat ist aktiviert. Mit unendlich vielen Leben ist die Sache schon einfacher...

Munich Bronx unterstützt uns mit einem heißen Cheat zu Lotus Esprit Turbo Challenge. Wer hier nämlich weiterkommen will, auch wenn er sich nicht qualifiziert hätte, der gebe für den ersten Spieler-Namen IN A BIG COUNTRY (Achtung: Y = Z - wer hätte es gedacht), und für den zweiten FIELDS OF FIRE ein. Nun darf man immer weiterfahren. Wer dagegen lieber in ein kleines Ballerunterspiel kommt, der sollte mal MONSTERS (für Player 1) oder SEVENTEEN (für Spieler 2) probieren. Vielen Dank!

Weiter geht's mit einem Beitrag von Gregor Mechtersheimer zu der Schildkröten-Orgie Teenage Mutant Hero Turtles. Wer hier nämlich unzerstörbar sein will, der tippt bei der Codeabfrage die Zahlen 8859 und 1506 ein, und dann den gefragten Code (1). Wenn man hinterher auf die Help-Taste drückt, kann einen doch fast nichts mehr erschüttern...

Auch zu Chaos Strikes Back hat Greg einen Tip auf Lager, der sich gewaschen hat. Steht Ihr vor einem Drachen, der nicht um die Burg verrecken will? Dann zaubert doch mal den Spruch MON ZO GOR SAR und drückt die ESC-Taste und dann die linke (!) ALT-Taste. Wenn man nun LORD LIBRASULUS SMITHES THEE DOWN eingibt, ist das Vieh ganz plötzlich tot, meist (oder manchmal) findet man sogar noch ein Firestaff, und die Gruppe ist unverwundbar. Na, das sollte mal helfen!

Von Andre Minner aus Berlin stammt der Cheat zu Car Vup - heißen Dank! Gibt man hier in der Highscoreliste PUSSYCAT (zur Sicherheit schreiben wir's halt immer dazu: evtl. engl. Tastaturbelegung beachten - Y = Z) ein, so erhält man volle 9 Leben. ARNIECAR hingegen verhilft uns zu schlappen 1.000.000 Punkten, was ja auch nicht zu verachten ist.

Kommen wir nun zu Saint Dragon, denn auch hier haben wir ein paar nützliche Säckelchen erhalten. Eddie Tropea hat uns in der Redaktion angerufen, um uns Folgendes zu verraten: Erstmal drückt man beim Laden gleichzeitig den Feuerknopf am Joystick und die Mausbuttons. Habt Ihr gemacht? Gut, dann aufgepaßt, denn nun wird's etwas kompliziert. Wie jeder weiß, lädt das Spiel von Zeit zu Zeit nach - wenn man in solch einem Moment in den Pausenmodus geht, dann wartet, bis der Rechner aufgehört hat zu laden, die Diskette aus dem Laufwerk nimmt und die Pause wieder verläßt, kann man... erstmal natürlich weiterspielen. Die Diskette stecken wir jedenfalls keinen Moment früher, als bis der Compi es verlangt, wieder in den Schacht. Der Clou an der Geschichte ist nun, daß, wenn man ins Gras beißt, man dort wieder anfangen kann, wo man die Diskette aus dem Laufwerk entfernt hat. Ähh, ist das einigermaßen verständlich? Im Klartext heißt das, daß man diese Chose natürlich am besten beim letzten Nachladen vor dem Endgegner oder vor anderen schwierigen Stellen inszeniert, das erspart einem unnötige Wutausbrüche. Eine andere interessante Neuigkeit zu dem heiligen Drachen brachte das Kärtchen von Andrei Dirheimer aus Stuttgart, da stand nämlich drauf, daß das Eintippen des schlichten Wörtchens JA irgendwann mitten im Spiel das zeitweise lästige Feuerknopf-Drücken überflüssig macht. Unser Held ballert dann völ-

lig selbständig (und unaufhörlich – ist ja klar).

Was haben wir noch Hübsches? Ach ja, 'nen Cheat zu **Der Spion, der mich liebte**. Hier gibt man an beliebiger Stelle **MISS MONEYPENNY** (wie immer: evtl. Y = Z) ein, und ergattert dadurch unendlich viele Leben. Sehr viel leichter wird's dadurch zwar nicht, aber immerhin...

Und noch eine Kleinigkeit zu **The Killing Game Show** gefällig? Bittesehr: Wer in der Get-Ready-Sequenz die **HELP**-Taste drückt, erhält eine gar praktische Übersichtskarte des Levels. Ist doch auch was wert, oder?

Von Yildirim Biyikli aus Hattingen kommt ein goiler Tip zu **Wings of Death**. Wer hier im Hauptmenü das schöne Wort **SPELLBINDER** eintippt, darf sich an einem kurzen Aufflackern des Bildschirms erfreuen... Nein, das ist natürlich nicht alles, aber immerhin das Zeichen dafür, das der Cheat aktiviert ist. Geht man nun sofort auf „Start Game“, kann man seinen Level nämlich bestimmen. Außerdem lassen sich mit den F-Tasten die schönsten Waffen auswählen.

Eine witzige Kleinigkeit zu **Treasure Island Dizzy** verrät uns Uwe Klein aus Frankenthal. Tippt man hier ganz am Anfang im ersten Bild (und NUR am Anfang im ersten Bild) **ICANFLY** (und zwar ohne Abstände; Y = Z) ein, so... laßt Euch überraschen. Uwe jedenfalls wünscht guten Flug!

Wer bei **Robocop 2** schneller an sein wohlverdientes Extraleben kommen möchte, der gehe wie von Cliff Spencer aus Wilhelmshaven beschrieben vor: Stoppt man nämlich genau an der Stelle, wo eine Geisel gerade nicht mehr sichtbar ist, und geht wieder zurück, so finden sich dort (oh wunderbare Vermehrung) auf einmal zwei Geiseln. Dies kann im übrigen bis zu sechsmal pro Geisel funktionieren – scheint ein Programmfehler zu sein.

Zwei Paßwörter zu **Die unendliche Geschichte 2** liefert uns Michael Bootz aus Surheim. Sie lauten: **PHZANLO** und **QCFDQGB**

Und weil wir gerade dabei sind, hier noch die restlichen Codes zu **Chip's Challenge** als Ergänzung zu den in AJ 3/91 abgedruckten. Diese hier gelten also ab Level 90:

OLLM,	JPQG,	DTMI,
REKF,	EWCS,	BIFQ,
WVHY,	IOCS,	TKWD,
XUVU,	QJXR,	RPIR,
VDDU,	PTAC,	KWNL,
YNEG,	NXYB,	ECRE,
LIOC,	KZQR,	XBAO,
KRQJ,	NJLA,	PTAS,
JWNL,	EGRW,	HXMF,
FPZT,	OSCW,	PHTY,
FLXP,	BPYS,	SJUM,
YKZE,	TASX,	MYRT,
QRLD,	JMWZ,	FTLA,
HEAN,	XHIZ,	FIRD,
ZYFA,	TIGG,	XPPH,
LYWO,	LUZL,	HPPX,
LUJT,	VLHH,	SJUK,
MCJE,	UCRY,	OKOR,
GVXQ		

So, nun noch schnell einige Codes zu den Low-Budget-Games **Impact** und **Eliminator**. Sie stammen von Jan Krieg aus Lyss:

Impact:	Eliminator:
11: GOLD	AMOEB
21: FISH	BLOOP
31: WALL	CHEENI
41: PLUS	DOINOK
51: HEAD	ENIGMA
61: FORK	FLIPME
71: ROAD	GEEGEE
81: USER	HANDEL
	ICICLE
	JAMMIN
	KIHONG
	LAPDOG
	MIKADO

Die Levelcodes zu **Anarchy** schickte uns Bernhard Hidding aus Wuppertal. Dankeschön! Sie lauten:

5400,	0101,	3901,	2602,
9902,	4303,	9003,	6904,
3305,	9305,	3406,	0407,
6407,	2008,	7408,	4709,
3810,	0511,	6811,	3212,
0213,	8213,	5014,	1015,
8215,	5116,	0117,	7017,
5518,	2819,	9919,	7320,
2521,	0622,	3722,	1223,
4523,	4124,	1825,	1926,
9726,	5927,	0528	

Und damit machen wir Schluß für heute. Viel Spaß beim Mogeln!

Die Klassischen

Spherical: Wer im Titelscreen **BLADERUNNER** eingibt, kann hinterher mit den Cursortasten die einzelnen Level anwählen. Und weil's grad so schön paßt, wiederholen wir hier auch gleich noch die Paßwörter aus AJ 11/89. Sie lauten nämlich:

1-Spieler-Modus:
RADAGAST, YARMAK, ORCSLAYER, SKYFIRE MORGAL

2-Spieler-Modus:
GHANIMA, GLIEP, MOURNBLADE, JADAWIN, GUMBACHACHMAL

Turbo Out Run: Letzten Monat hatten wir einen Tip zu **Out Run**, heute ist der Turbo dran. Wer hier 10.000 Pünktchen ergattern möchte, der gehe erstmal in den Pausenmodus und drücke dann gleichzeitig F3, sowie

den Joystick nach oben.

Silkworm: Wer hier unendlich viele Leben haben möchte, tippt im Menü, wo man die Steuerung einstellen kann, **SCRAP 28** ein (Abstand nicht vergessen). Das sollte genügen (und auch die Frage aus 3/91 beantworten).

Test Drive 2: Peinlich, peinlich – spät, aber besser als nie haben wir einen Fehler in AJ 12/90 entdeckt. Hier kommt die Korrektur: Um eine nette Überraschung zu erleben, sollte man im 2. Abschnitt **BRULE** eintippen (und nicht **BRUCE** – sorry).

Wir bedanken uns herzlich bei Soulman, Philipp Frenkel und Thomas Gallati!

erst testen

alle Hits im
Spielemarkt

täglich
Neuheiten



attraktive
Sonderangebote

Neu: jetzt Kolonnenstraße 33
1000 Berlin 62

+
Kaiser-Friedrich-Str. 104
1000 Berlin 10

dann kaufen

Versandservice
und Zentrale: Telefon 030/7827119
Versandadresse: Wittenauer Str. 7
1000 Berlin 26

Mailbox: 030/391021 - 24

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Titel	Ausgabe	Rubrik	Titel	Ausgabe	Rubrik	Titel	Ausgabe	Rubrik	Titel	Ausgabe	Rubrik
Afterburner	1/91	Cheat	E-Motion	10/90	Cheat	Legend of Faerghail	12/90	Karten	Rock'n'Roll	7/90	Tip
After the War	5/90	Code	Exolon	1/90	Cheat	Legend of Faerghail	12/90	Tip	Roller Coaster Rumbler	3/90	Codes
After the War	7/90	Cheat	Extase	3/91	Codes	Legend of Faerghail	1/91	Karten	Rotor	5/90	Codes
Antheads	7/90	Lösung	Eye of Horus	7/90	Cheat	Legend of Faerghail	2/91	Karten	Running Man	1/90	Cheat
APB	1/91	Cheat	Fairy Tale Adventure	2/90	Tip	Legend of the Lost	3/91	Codes	Sarakon	2/91	Codes
Apprentice	12/90	Codes	Falcon	11/89	Cheat	Leisure Suit Larry 2	2/90	Lösung	Satan	11/90	Cheat
Asterix Operation Hinkelstein	3/90	Cheat	Falcon	11/90	Tip/Cheat	Lemmings	2/91	Codes	Savage	1/90	Codes
Asterix Operation Hinkelstein	11/90	Cheat	Fantasy World Dizzy	3/91	Lösg./Kart	Leonardo	12/89	Cheat	Shadow of the Beast 1	12/89	Lös./Kart.
Astro Marine Corps	9/90	Codes	Fatal Heritage	1/91	Tip	Lethix	1/91	Codes	Shadow of the Beast 1	1/90	Cheat
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat	Fatal Heritage	3/91	Lösung	Light Corridor	1/91	Codes	Shadow of the Beast 2	10/90	Cheat
Axels Magic Hammer	7/90	Tip	Federation Quest	11/90	Codes	Logo	10/90	Codes	Shadow of the Beast 2	12/90	Lösung
Baal	1/90	Cheat	Fighter Bomber	4/90	Tip/Cheat	Logo	11/90	Codes	Shadow Warrior	12/90	Cheat
Back to the Future 2	11/90	Cheat	Fighter Bomber	5/90	Tip	Loopz	2/91	Codes	Shinobi	4/90	Tip
Bad Company	5/90	Tip	Flood	10/90	Codes	Lords of the Rising Sun	12/89	Tip	Shinobi	9/90	Cheat
Bar Games	12/90	Tip	Forgotten Worlds	1/90	Cheat	Magazin	11/90	Codes	Shufflepuck Cafe	2/90	Tip
Barbarian	3/91	Cheat	Frostbyte	1/90	Tip	Magic Marble	3/90	Codes	Silkworm	1/90	Cheat
Batman	2/90	Cheat	Fugger	1/90	Tip	Maniac Mansion	3/90	Lösung	Sim City	11/89	Tip
Batman	9/90	Tip	Future Wars	3/90	Lösung	Maniac Mansion	7/90	Tip	Sim City	3/90	Cheat/Tip
Battle Squadron	2/90	Cheat	Future Wars	4/90	Lösg./Kart	Maniac Mansion	10/90	Tip	Skidz	11/90	Cheat
Battle Squadron	7/90	Cheat	Gemini Wing	2/90	Tip	Maniac Mansion	1/91	Tip	Sly Spy	3/91	Cheat
Battle Squadron	12/90	Cheat	Ghostbusters 2	9/90	Listing	Manix	2/91	Codes	Space Ace	2/90	Cheat/Lösg
Beach Volley	12/89	Tip	Ghostbusters 2	10/90	Listing	Marble Madness	9/90	Tip	Space Quest 3	1/90	Lösung
Beach Volley	3/90	Cheat	Ghostbusters 2	2/91	Tip	Mean Streets	3/91	Tip	Space Quest 3	2/90	Lösung
Beverly Hills Cop	7/90	Cheat	Ghouls'n'Ghosts	3/90	Cheat	Midnight Resistance	1/91	Cheat	Space Harrier	5/90	Cheat
Black Tiger	9/90	Cheat	Globulus	12/90	Codes	Midwinter	9/90	Lösung	Spell Bound	12/90	Codes
Blood Money	1/90	Cheat	Globulus	1/91	Codes	Monty Python	12/90	Cheat	Spherical	11/89	Codes
Bloodwych	11/89	Karten	Globulus	2/91	Codes	Narco Police	2/91	Cheat	Stadt der Löwen	1/91	Tip
Bloodwych	12/89	Karten	Golden Axe	3/91	Tip	Navy Moves	7/90	Tip	Starflight	5/90	Tip
Bloodwych	1/90	Karten	Graffiti Force	12/89	Cheat	Nebulus	2/90	Cheat	Starflight	11/90	Tip
Bloodwych	2/90	Karten	Grand Monster Slam	3/91	Cheat	Never Mind	3/90	Codes	Starglider 2	2/90	Cheat
Bloodwych	3/90	Karten	Great Courts	3/90	Tip	New Zealand Story	2/90	Tip	Starglider 2	1/91	Cheat
Bloodwych	4/90	Karten	Great Courts	4/90	Tip	Night Hunter	12/90	Codes	Stormlord	4/90	Cheat
Bloodwych	7/90	Tip	Great Courts	7/90	Tip	Night Shift	2/91	Codes	Strider	3/90	Cheat
Bloodwych	9/90	Tip	Great Courts	12/90	Tip	Ninja Spirit	9/90	Cheat	Strider	7/90	Cheat
Budokan	7/90	Tip	Great Giana Sisters	10/90	Cheat	Ninja Warriors	4/90	Tip	Stryx	7/90	Cheat
Bundesliga Manager	2/90	Tip	Great Giana Sisters	12/90	Tip	Ninja Warriors	7/90	Cheat	Stunt Car Racer	3/90	Tip
Bundesliga Manager	3/90	Tip	Gremlins 2	1/91	Cheat	Nitro	2/91	Cheat	Stunt Car Racer	4/90	Tip
Cabal	3/90	Tip	Gunship	3/90	Tip	North & South	2/90	Tip	Super Cars	5/90	Cheat/Tip
Cabal	5/90	Tip	Hammerfist	11/90	Cheat	North Sea Inferno	4/90	Lösg./Kart.	Super Hang On	2/91	Cheat
Cabal	9/90	Cheat	Hanse	1/90	Tip	Nuclear Wars	5/90	Tip	Super Hang On	3/91	Tip
Cadaver	1/91	Lösung	Hard Drivin'	4/90	Cheat	Obitus	3/91	Karten	Super Off Road Racer	2/91	Cheat
Cadaver	2/91	Lösung	Hard'n'Heavy	2/90	Tip	Oil Imperium	1/90	Tip	Supremacy	12/90	Tip
Cadaver	3/91	Lösg./Tip	Hard'n'Heavy	10/90	Cheat	Operation Stealth	11/90	Lösung	Sword of Sodan	2/90	Cheat
Carrier Command	2/90	Cheat	H.A.T.E.	3/90	Cheat	Operation Stealth	2/91	Tip	Take 'em out	7/90	Tip
Castle Master	9/90	Kart./Tip	Heroes of the Lance	1/90	Tip	Operation Thunderbolt	4/90	Tip	Tennis Cup	7/90	Tip
Castle Master	10/90	Tip	Hero's Quest	9/90	Lösung	Operation Thunderbolt	5/90	Cheat	Test Drive 2	12/90	Cheat
Chambers of Shaolin	3/90	Tip	Hollywood Poker Pro	2/90	Cheat	Operation Thunderbolt	7/90	Cheat	Third Courier	1/91	Tip
Champions of Krynn	9/90	Tip	Horror Zombies	3/91	Codes	Operation Thunderbolt	9/90	Cheat	Third Courier	2/91	Tip
Chase H.Q. 1	4/90	Cheat	Hound of Shadow	5/90	Tip	Out Run	2/91	Cheat	Thunderblitz	3/90	Codes
Chase H.Q. 2	1/91	Tip	Hybris	2/91	Cheat	P-47	4/90	Cheat	Thunderblade	1/90	Cheat
Chase H.Q. 2	2/91	Cheat	Immortal	1/91	Codes	Parza Kick Boxing	2/91	Tip	Time	5/90	Lösung
Chase H.Q. 2	3/91	Cheat	Imperium	1/91	Tip	Pipe Mania	5/90	Cheat	Time Machine	3/91	Cheat
Chicago 90	5/90	Tip	Impossemole	10/90	Cheat	Pipe Mania	4/90	Codes	Toyota Celica GT	3/91	Cheat
Chip's Challenge	3/91	Codes	In 80 Tagen um die Welt	3/90	Tip	Pipe Mania	5/90	Codes	Transworld	1/91	Tip
Clown-O-Mania	3/90	Cheat	Indiana Jones 3	1/90	Lösung	Pirates	9/90	Tip	Treasure Island Dizzy	1/91	Tip
Colonel's Bequest	10/90	Lösung	Indiana Jones 3	2/90	Tip	Plague	9/90	Cheat	Treasure Island Dizzy	2/91	Lösung
Conquests of Camelot	10/90	Lösung	Indiana Jones 3	3/90	Tip	Plague	1/91	Tip	Turn it	4/90	Codes
Crack Down	7/90	Tip	Indiana Jones 3	11/90	Tip	Platoon	12/89	Cheat	Turrican	9/90	Cheat
Cyberoid 2	3/90	Cheat	Indiana Jones 3	12/90	Tip	Player Manager	7/90	Tip	Turrican	12/90	Tip
Danger Freak	7/90	Tip	Indiana Jones 3	1/91	Tip	Player Manager	9/90	Tip	TV Sports Basketball	5/90	Tip
Day of the Pharaoh	3/90	Tip	Indiana Jones 3	3/91	Tip	Police Quest 1	2/90	Tip	TV Sports Basketball	7/90	Tip
Day of the Viper	3/91	Tip	Indiana Jones Action	7/90	Cheat	Police Quest 2	10/90	Lösung	Twinworld	4/90	Tip
Defender 2	3/91	Cheat/Codes	Inspektör Griffin	12/90	Lösung	Pool of Radiance	11/90	Tip	Twinworld	10/90	Tip
Deja Vu 2	11/89	Lösung	Interceptor	1/90	Tip	Ports of Call	2/90	Tip	Unreal	12/90	Cheat
Deja Vu 2	12/89	Lösung	Interceptor	12/90	Cheat	Power Drift	3/90	Tip	Untouchables	5/90	Cheat
Der Spion, der mich liebte	3/91	Tip	Interceptor	1/91	Tip	Powermönster	1/91	Tip	Venus	10/90	Cheat/Codes
Dogs of War	2/90	Tip	International Karaté Plus	11/90	Cheat	Prince of Persia	3/91	Cheat	Vermeer	2/90	Tip
Dogs of War	3/90	Cheat	Interphase	12/90	Cheat	Puzznic	3/91	Tip	Vigilante	11/89	Cheat
Double Dragon 2	4/90	Tip	Invest	12/90	Tip	Ra	11/90	Codes	Viking Child	11/90	Codes
Dragon Breed	1/91	Cheat	Iron Lord	4/90	Tip	Ra	12/90	Codes	Weird Dreams	4/90	Tip
Dragonflight	12/90	Tip	Iron Lord	5/90	Lösung	Rainbow Islands	4/90	Tip	Weird Dreams	5/90	Cheat
Dragonflight	1/91	Tip	Iron Lord	9/90	Tip	Rainbow Islands	11/90	Tip	Wild Streets	7/90	Listing
Dragonflight	2/91	Tip	Iron Lord	12/90	Tip	Rainbow Islands	12/90	Cheat	Wild West World	2/91	Tip
Dragonflight	3/91	Tip	It Came from the Desert	2/90	Tip	Rainbow Islands	1/91	Cheat	Wings	12/90	Tip
Dragon Ninja	7/90	Cheat	It Came from the Desert	3/90	Tip	Red Storm Rising	11/90	Tip	Wings	3/91	Tip
Dragon's Lair	3/91	Cheat	Ivanhoe	10/90	Cheat	Resolution 101	9/90	Listing	Wings of Fury	11/90	Cheat
Dragon's Lair 2 Escape	5/90	Lösung	James Pond	1/91	Cheat/Tip	Resolution 101	11/90	Cheat	Wings of Fury	12/90	Cheat
Dragon's Lair 2 Escape	7/90	Tip	Jumping Jackson	7/90	Codes	Retaliator	12/90	Cheat	Wings of Fury	3/91	Tip
Dragon's Lair 2 Timewarp	2/91	Cheat/Lösg.	Kaiser	4/90	Tip	Return of the Jedi	2/90	Cheat	Wizball	1/90	Cheat
Dragon Spirit	7/90	Tip	Kaiser	5/90	Cheat	Rick Dangerous 1	2/90	Cheat	Wonderboy in Monsterland	3/90	Tip
Drakken	4/90	Tip	Katakis	2/91	Cheat	Rick Dangerous 1	1/91	Tip	Wonderboy in Monsterland	7/90	Cheat
Drakken	5/90	Lösg./Kart.	Kick Off 1	1/90	Tip	Rick Dangerous 2	1/91	Cheat	Wrath of the Demon	2/91	Tip
Dungeon Master	12/90	Tip	Kick Off Expansion	3/90	Tip	Rings of Medusa	4/90	Cheat	Xenomorph	7/90	Karten
Dynasty Wars	11/90	Cheat	Kingdoms of England	12/89	Tip	Rings of Medusa	4/90	Lösung	Xenon 2	1/90	Tip
Dyler 07	5/90	Cheat	Klak	9/90	Cheat	Robocop	12/89	Cheat	X-Out	11/90	Cheat
Eliminator	1/90	Codes	Kreuz As Poker	4/90	Cheat	Roadblasters	11/90	Cheat	Xybots	1/90	Cheat
Elvira	2/91	Lösg./Tip	Last Ninja 2	3/91	Tip	Rock'n'Roll	2/90	Tip	Zak McKracken	1/91	Tip
Emlyn Hughes Intern. Soccer	1/91	Tip	LED Storm	1/90	Cheat	Rock'n'Roll	3/90	Cheat	Zombi	5/90	Lösung
Emmanuelle	10/90	Tip	Legend of Faerghail	11/90	Lösg./Kart.	Rock'n'Roll	5/90	Tip	Z-Out	2/91	Cheat

POSTER?

KLAR, ABER SCHÖN GROSS UND NICHT BLOSS ZWEI ODER DREI!

LÖSUNGEN?

UNBEDINGT, ABER TOPAKTUELL UND AUSFÜHRLICH SOLLEN SIE SEIN!

SONDERHEFT?

LOGO, ABER ZU EINEM VERNÜNFTIGEN PREIS!

NULL PROBLEMO:

WENN WIR EIN SONDERHEFT MACHEN, DANN ABER RICHTIG!

NACH „SIMULATIONEN“ KOMMT JETZT DER GROSSE DOPPELSCHLAG:

„**POSTER & LÖSUNGEN**“ BRINGT 10 RIESENPOSTER IM DIN A 2-KONIGSFORMAT
UND GEPRÜFTE KOMPLETTLÖSUNGEN MIT PLÄNEN ZU ÜBER 10 AKTUELLEN
SPIELHÄMMERN WIE MONKEY ISLAND, BUCK ROGERS, DRAGONFLIGHT
UND DAS ALLES FÜR SAGE UND SCHREIBE

NUR

6,- DM

FÜR ALLE
SYSTEME!

AB 26. APRIL
AM KIOSK

**Sensation! Welturaufführung! Unglaublich! Nie dagewesen! Der Hammer des Monats!
Wahnsinn! Worum es überhaupt geht? Der Joker präsentiert: Das Fußballmanager-
Postspiel!!**



Dies ist ein Game, bei dem Ihr alle mitmachen könnt – alles, was man dazu braucht, ist eine Postkarte! Und so funktioniert die Sache: Wir haben für Euch eine völlig neue Bundesliga mit 20 Mannschaften entworfen. Natürlich können wir noch keine Tabelle präsentieren, aber eine Liste mit den ungefähren Kräfteverhältnissen wollen wir Euch nicht vorenthalten (siehe Joker-Liga). Euer Club ist natürlich der FC JOKER, die anderen Teams sind die Konkurrenz – auch wenn Euch so mancher Name merkwürdig vertraut vorkommen mag. Um möglichen Beschwerden vorzubeugen, sei an dieser Stelle ehrenwörtlich versichert, daß die Aufstellung ein reines und ausschließliches Zufallsprodukt ist. Wie im richtigen Leben muß nun der FC JOKER jeden

Monat eine Begegnung möglichst siegreich überstehen, mal auswärts, mal daheim im Haarer Olympiastadion. Eure Aufgabe ist es, die nachstehenden Fragen zu beantworten und per Postkarte an uns zu übermitteln. Wir werten die Karten aus (demokratische Mehrheitsentscheidung!) und verfüttern das Ergebnis an den Computer. Der errechnet dann mit Hilfe des „Bundesliga-Managers“ die Resultate, und in der nächsten Ausgabe erfahrt Ihr brandheiß die Ergebnisse! Euer Manager-Vertrag läuft vorerst über eine halbe Saison; wenn Ihr es bis dahin schafft, den Club mindestens auf Platz drei zu hieven, winkt eine besondere Überraschung als Belohnung. Das gilt natürlich vor allem dann, wenn Ihr „Herbstmeister“ werden solltet! Unabhängig davon

verlosen wir aber unter allen Einsendern jedesmal ein Game sowie ein paar hübsche Trostpreise. Alles bounty? Gut, dann führt Euch die bevorstehenden Entscheidungen mal in aller Ruhe zu Gemüte:

1) Wieviel Einsatz soll die Mannschaft zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?

Hundert Prozent wollt Ihr haben? Aber bitte, kein Problem! Nur: das Verletzungsrisiko steigt, gelbe und gar rote Karten sind nicht unwahrscheinlich. Vielleicht sollte man die 100% doch besser für wichtige Spiele aufheben...?

2) Welche Spieler willst Du aufstellen? Auf welche Position?

Der erste Teil der Frage ist ja ziemlich klar, wenn Ihr auch feststellen werdet, daß momentan die Auswahl nicht gerade groß ist – um es höf-

lich zu sagen. Für die Ermittlung der Position haben wir das Spielfeld in 30 Kästchen aufgeteilt (siehe rechte Seite). Im Feld 28 steht unser eigenes Tor, im Quadrat 3 das des jeweiligen Gegners. Ihr dürft nun die Joker-Mannschaft nach Belieben aufstellen; einzige Bedingung: Pro Feld nur ein Mann!

3) Möchtest Du Spieler kaufen? Wenn ja, welche?

Nun, das wäre eine Sache, die sich doch recht dringend empfehlen würde – aber es liegt alles allein bei Euch! Kaufen kann man natürlich nur solche Spieler, die im aktuellen Transfermarkt vertreten sind (siehe Tabelle), und zwar zum angegebenen Preis. Natürlich darf man sich auch mehrere auf einmal zulegen, das ist nur eine Frage der Barmacht. Sollte letztere nicht ausreichen, so hilft ein Bankkredit weiter (siehe Frage 7).

4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche?

Das steht im Augenblick wohl kaum zur Debatte. Falls Ihr aber darauf besteht, findet Ihr in der Mannschaftsaufstellung einen ungefähren Marktpreis. Jedoch: Es ist nicht gesagt, daß dieser Preis tatsächlich erlöst wird, wie auch ungewiß ist, ob der betreffende Kollege überhaupt verkauft werden kann.

5) Möchtest Du ins Trainingslager fahren? Wenn ja, für 125.000 DM, 200.000 DM, 300.000 DM oder 500.000 DM?

Das Lager kann jederzeit besucht werden, aber hier empfiehlt sich doch eher die Anfangsphase der Saison.



Der Erfolg ist natürlich vom Preis abhängig, aber leider auch nicht unerheblich vom Zufall...

6) Wie hoch sollen die durchschnittlichen Eintrittspreise sein (zur Zeit 10 DM)?

Diese Frage interessiert uns natürlich nur bei Heimspielen, also z.B. in dieser Runde. Den Geldgeiern unter uns sei gesagt, daß wilde Preiserhöhungen eine heikle

Sache sind – womöglich kommt dann kein Schwein! 7) Mächtest Du einen Kredit aufnehmen? Wenn ja, wieviel?

Ein Kredit ist eine zweischneidige Geschichte: Sicher nicht schlecht, wenn man auf diese Weise einen guten Spieler günstig erstehen kann, für den man an sich nicht genug Kohle hätte – aber nix ist umsonst, ein

Kredit schon gar nicht! Im übrigen haben wir die mögliche Gesamtverschuldung auf 500.000 DM begrenzt.

Noch ein paar allgemeine Infos gefällig, bevor wir uns den Tabellen zuwenden? Bitte sehr: Euer Kontostand liegt laut dem letzten Bankauszug bei genau 500.000 DM! Pro Spiel müßt Ihr zur Zeit insgesamt etwa 17.000

DM Gehälter auszahlen. Bei einem durchschnittlichen Eintrittspreis von 10,- DM werden ca. 3.300 Zuschauer benötigt, um auf die Kosten zu kommen (das Stadion faßt 15.000), da mit einem Heimspiel ja gleichzeitig das nächste Auswärtsspiel mitfinanziert werden muß. Merke: Je mehr Siege, desto mehr Zuschauer, desto mehr Kohle...

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	Stärke	Wert
1	Brork	Tor	23	180.000 DM
2	Wunderlich	Tor	20	150.000 DM
3	Joker	Abw	24	190.000 DM
4	Nettelbeck	Abw	27	220.000 DM
5	Freckmann	Abw	11	60.000 DM
6	Regnet	Mit	27	220.000 DM
7	Celal	Mit	24	190.000 DM
8	Magenauer	Mit	30	250.000 DM
9	M. Labiner	Mit	33	290.000 DM
10	Dzierzynski	Ang	33	140.000 DM
11	Stein	Ang	15	100.000 DM
12	B. Labiner	Ang	28	230.000 DM

Transfermarkt

Spieler	Art	Stärke	Ablösesumme
Bröselmair	Abw	28	316.000 DM
Hirnbeiß	Mit	52	514.000 DM
Hundshammer	Abw	78	961.000 DM
Rummelstoß	Tor	88	876.000 DM

Die Joker-Liga

Mannschaft	Stärke	Mannschaft	Stärke
VfB United Hofftschwer	39	FC JOKER	25
Kickers Opafun	39	Wurmatia Wolfischreck	23
Spvgg Bummico	35	FC AMS	23
TSV Maniac Menschen	35	Berlin East/West	22
Arminia Hammerfoot	35	Langohrer SK	22
Hertha Blue Beiß	32	FC Austerwitz	19
FSV Might & Matschig	29	SV Playpower	17
BVL Raschmehr	28	MSV Dragonfight	15
Bodo Tiltner SC	26	MTV Indianerbones	11
KSV Battle Kumpans	26	Hardball Killers	10

Das Spielfeld

Gegner				
1	2	Tor 3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28 Tor	29	30

FC Joker

Paarungen: 1. Spieltag

FC Joker	-	Dragonfight
Bummico	-	Austerwitz
Maniac Menschen	-	Raschmehr
Battle Kumpans	-	Playpower
Bodo Tiltner	-	Might & Matschig
Indianerbones	-	Wurm. Wolfischreck
Un. Hofftschwer	-	Langohrer SK
Opafun	-	Hardball Killers
Hammerfoot	-	AMS
Blue Beiß	-	Berlin East/West

Tja, dann wollen wir Euch mal viel Glück mit dem FC JOKER wünschen! Unter den Einsendern verlosen wir

1 x Invest
5 x Joker-Shirt
3 x Sammelordner

Also, Postkarte ausfüllen, Absender nicht vergessen, und ab damit an:

Joker Verlag
Kicker-Cup
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar



KLASSIKER: BARBARIAN

Heute zählt Psygnosis zu den Top-Stars der Softwarebranche, vor vier Jahren waren die Jungs aus Liverpool noch waschechte Nobodies. Das änderte sich allerdings schlagartig mit der Veröffentlichung dieses Hack & Slay Spektakels – ein Game, das Maßstäbe für ein ganzes Genre setzte!

Ähnlich wie Cinemawares „Defender of the Crown“ war auch Barbarian ein Programm, das 1987 noch auf keinem anderen Computer als dem Amiga denkbar gewesen wäre. Genau wie die amerikanischen Ritterspiele erreichte der englische Barbar daher binnen weniger Wochen Kultstatus: So schöne Sprites und so witzige Animationen hatte die Welt bisher noch nicht gesehen! Daß sich das Spielprinzip auf eher schlichtgeistiges Abschlagen diverser Monster beschränkte, daß es nur einen Lösungsweg gab und daß der gesamte Abwechslungsreichtum des Spiels darin bestand, zu entscheiden, ob man nun lieber mit dem Schwert kämpfte oder einen der wertvollen Pfeile opferte – all das tat dem Erfolg keinen Abbruch. Einzig die gewöhnungsbedürftige Maus/Icon-Steuerung haben eingefleischte Action-Fans dem Game übelgenommen, aber damals war ein Amiga-Programm ohne Maussteuerung halt noch fast unvorstellbar...

Barbarian entführt den Spieler in eine düstere Welt voller Werwölfe, Höhlenmenschen, Magier und anderer (zum Teil unerreicht origineller) Widersacher, deren dichte Atmosphäre auch heute noch nichts von ihrem Reiz verloren hat. Die Aufgabe besteht darin, den lendenbeschürzten Helden über mit Fallen gespickte Plattformen bis zum Oberbösewicht zu führen, selbigen zu killen und dann schleunigst wieder an den Startpunkt zurückzukehren, ehe ein Vulkanausbruch die gesamte Gegend einäschert. Die lange Reise, deren vielfältige Gefahren meist nur nach dem Prinzip „Versuch & Irrtum“ bewältigt werden können, muß mit schlappen vier Bildschirmleben gemeistert werden; anstatt eines Scores wird nach dem Game Over angezeigt, wieviel Prozent des Spiels gelöst wurden. Erfolgreiche Barbaren dürfen nach Erledigung des Auftrags eines der schönsten Schlußbilder der Softwaregeschichte genießen!

Trotz des schwachen Sounds, der sich auf ein paar FX beschränkte, und der dürftigen Kollisionsabfrage (gelegent-

lich schwebt der Held mehr über Stufen, als daß er auf ihnen geht!) hatte das Game etliche Besonderheiten zu bieten, die alle Mankos locker wettmachen: Alleine die Animationen, wenn der Muskelmann gegen ein Hindernis läuft oder händeringend die Flucht ergreift, sind immer wieder für einen Lacher gut! Oder die Monster – nicht nur, daß sie oft aussehen wie eine Horrorausgabe von Alice im Wunderland, sie sterben auch so eindrucksvoll, wie in keinem vergleichbaren Spiel davor oder danach! Und schließlich begründete Barbarian die von Psygnosis lange Zeit liebevoll gepflegte Tradition der aufwendigen Doppel-Intros.

Wie stilbildend das Game wirkte, mag man daran ermessen, daß Psygnosis

mit „Obliterator“ nur ein Jahr später ein Eigenplagiat im SF-Milieu herausbrachte, und Palace sich den barbarischen Namen für ein (indiziertes) Kampfspielchen unter den Nagel gerissen hat. Eines steht jedenfalls fest: Für viele ist Barbarian auch heute noch das Hack & Slay Game schlechthin! (ml)

Zeitspiegel: Gestern – Heute

Grafik:	96% – 86%
Sound:	48% – 31%
Handhabung:	44% – 42%
Spielidee:	57% – 33%
Dauerspaß:	85% – 78%
Gesamteindruck:	88% – 75%
Für Fortgeschrittene	



Heute wollen wir Euch mal etwas ganz anderes vorstellen: Soft zum Büffeln aus dem Hause Ingenio! Ehe Ihr nun mit Eiern und Tomaten schmeißt – vielleicht macht ja das Pauken mit der „Freundin“ richtig Spaß?

So etwa 30 Programme sind bis jetzt erhältlich, die sich mit wenigen Ausnahmen auf Sprachen konzentrieren: Deutsch, Englisch, Französisch, Spanisch, Italienisch und Latein darf gebüffelt werden und zwar in verschiedenen Schwierigkeitsstufen oder für besondere Zwecke (z.B. „Commercial English“). Der deutsche Vokabeln pauken einmal anders!

blem: Es braucht nur der entsprechende Menüpunkt angeklickt zu werden, und schon geht das Programm den (vorher ausgewählten) Text mit Euch durch. Eure Aufgabe ist es nun, Wörter, Kommata oder auch nur einzelne Buchstaben in einem Eingabefeld richtig hinzuschreiben. Bei Fehlern werdet Ihr auf die kritische Stelle hingewiesen und

gramme sind ganz ähnlich aufgebaut, mit einer recht originellen Ausnahme: dem Wortschatztrainer. Hier müßt Ihr nämlich Kreuzworträtsel lösen, was ja oft schon in der Muttersprache nicht so einfach ist! Ein vereinsamtes Softwarepäckchen befaßt sich auch mit Mathematik. Hier geht es darum, Beispiele durchzurechnen, sich mit Klammerregeln und Division herumzuschlagen, Rechenkettens zu lösen und dergleichen mehr – je nach Wunsch in zwei Schwierigkeitsstufen. Wir wollen aber nicht verschweigen, daß die Handhabung etwas unflexibel ausgefallen ist: Wer als Ergebnis z.B. „19 Meter“ oder „19 m“ statt „19m“ eingibt, wird keine Erfolge verbuchen können...

Von dieser Ausnahme abgesehen, lassen sich alle Programme einfach und exakt mit Maus und Tastatur steuern, auch die deutschen Handbücher gehen in Ordnung. Grafisch darf man na-

gewiß hervorragend, aber *lernen* muß man ja immer selbst, das nimmt einem kein Compi der Welt ab. Fest steht, daß so manche Schulstunde vor dem Monitor mehr Früchte tragen könnte, würden die Programme deutlich machen, *warum* eine Problemstellung so und nicht anders zu lösen ist. Fraglich ist natürlich auch, ob Ihr tatsächlich die Probleme wiederfindet, mit denen Ihr nun gerade in der Schule bombardiert werdet – aber zum selbständigen Lernen oder vertiefenden Training ist Ingenio digitaler Unterricht allemal eine gute Sache (der eingangs erwähnte Spaß bleibt allerdings Geschmackssache). Zum Schluß noch ein kleiner Ausblick: Ab März soll Sprachsoftware herauskommen, die sich jeweils nur mit ganz bestimmten Fehlerarten befaßt, also besser auf Eure persönlichen Bedürfnisse zugeschnitten ist. Sofern Ihr bis dahin überhaupt noch Fehler macht... (jn)



Rechtschreibtrainer beispielsweise ist in drei Versionen zu bekommen – in den Tiefen der Diskette lagert dann jeweils eine ganze Reihe von Texten, die der Computer zu Übungszwecken verunstaltet. Ihr steht mit der Kommasetzung auf Kriegsfuß? Die Groß- und Kleinschreibung macht Euch mehr Ärger als jedes Monster in Lord Chaos' Dungeons? Alles kein Pro-

blemm: Es braucht nur der entsprechende Menüpunkt angeklickt zu werden, und schon geht das Programm den (vorher ausgewählten) Text mit Euch durch. Eure Aufgabe ist es nun, Wörter, Kommata oder auch nur einzelne Buchstaben in einem Eingabefeld richtig hinzuschreiben. Bei Fehlern werdet Ihr auf die kritische Stelle hingewiesen und könnt die Sache berichtigen; der Schnitzer wird aber trotzdem gezählt. Am Schluß folgt die große Abrechnung, und der Amiga läßt verlautbaren, wie stolz er auf Euch ist – falls Ihr mutig genug wart, den Menüpunkt „Beurteilung“ anzuklicken. Wer einen Drucker hat, kann sich sogar ein Fehlerprotokoll erstellen lassen. Die fremdsprachlichen Pro-



Die Optik ist so trocken wie der Stoff...

türlich kein „Shadow of the Beast“ erwarten, und zu hören gibt's auch nur ein gelegentliches Piepsen. Viel wichtiger ist aber die Frage, ob die Teile nun tatsächlich zum Lernen geeignet sind. Nun, zum Feststellen des Wissensstandes taugen sie

Erhältlich für 59,- DM bis 99,- DM (Ausnahme: der Rechentrainer kostet 169,- DM) im Handel oder direkt bei:

United Software
Postfach 2351
4835 Rietberg 2

Bodega Bay Erweiterungskonsole

Gehört Ihr auch zu jenen Besitzern eines Amiga 500, die insgeheim mit einem 2000er liebäugeln? Ja, die „große Schwester“ hat schon ihre Reize – aber muß man sich deswegen unbedingt von der kleinen trennen? Man muß nicht!

Die Alternative zur Schrottpresse nennt sich Bodega Bay und ist im Prinzip erstmal nichts anderes als ein großer amigafarbener Metallkasten. Gereift ist er unter der südlichen Sonne Kaliforniens, was sich schon am Firmennamen des Herstellers unschwer erkennen läßt. Der heißt nämlich California Access, das ist eine Schwesterfirma von California Dreams. Die kalifornischen Träumer wiederum beschäftigen sich vornehmlich mit Computerspielen, einer ihrer bekanntesten Träume ist „Street Rod“, das Autorennen der etwas anderen Art. Alte Bekannte also...

Aber zurück zu unserem Metallkästchen. Nimmt man das gute Stück in die eine Hand, den Amiga 500 in die andere, und fügt dann beide sorgfältig (und eigentlich völlig problemlos) zusammen – was kommt dabei heraus? Fast ein Amiga 2000! Das läßt sich natürlich auch ein bißchen exakter formulieren: Die Bodega Bay ist eine Erweiterungskonsole für den 500er, die über dessen Expansionport auf der linken Seite angeschlossen wird. Sie bietet einmal Platz für zwei zusätzliche 5.25" Laufwerke (mit Adapter auch 3.5") und eine handelsübliche Festplatte, zum anderen für bis zu vier

Steckkarten, von denen maximal drei auch „PC-Karten“ sein dürfen. Feine Säckelchen wie diverse RAM-Erweiterungen, Bridge-Boards oder Flicker-Fixer bleiben somit nicht länger A 2000-Besitzern vorbehalten. Darüberhinaus können die ganz normalen Ports auf der Rückseite des Rechners nach wie vor benutzt werden, beispielsweise für weitere externe Laufwerke. Auch der Steckschacht an der Unterseite kann weiterhin mit einer internen Speichererweiterung bestückt werden.

Die große weite Welt der PC-Programme steht mit der Bodega Bay nun also auch den 500er-Freaks of-

fen, Speicherplatzprobleme sind ebenfalls Schnee von gestern – immer vorausgesetzt, daß man die entsprechenden Steckkarten einbaut, versteht sich. Im praktischen Betrieb sind uns denn auch keinerlei Probleme untergekommen, da die Bodega Bay selbstverständlich ihr eigenes Netzteil mitbringt (der schwächliche Trafo des 500ers wäre der Aufgabe auch kaum gewachsen). Etwas störend fanden wir lediglich, daß man nach dem Zusammenbau nur noch sehr schwer an die Joystick- und Mausports herankommt, was gerade im „Spielbetrieb“ recht lästig werden kann. Aber schließlich gibt es im Elektronik-

Fachhandel ja Verlängerungskabel, mit denen sich diese Anschlüsse nach außen führen lassen.

Praktisch ist das Teil also unbestritten, stabil verarbeitet ist es auch, und gut aussehen tut so ein aufgerüsteter 500er obendrein. Wer sich nun sorgt, daß er mit dem Umbau seiner heißgeliebten „Freundin“ irgendwie wehtun könnte, den können wir beruhigen: Schwierigkeiten mit der Garantie gibt es schonmal keine, weil man den Amiga ja gar nicht öffnet, sondern nur etwas daran anschließt. Zudem verhandelt der Vertreiber gerade mit Commodore über eine technische „Unbedenklichkeitsbescheinigung“ für den europäischen Markt. Blicke nur noch die Frage nach dem Preis. Nun, billig ist das Vergnügen nicht, die Umrüstung schlägt mit ca. 850,- DM zu Buche. Andererseits kostet ein „echter“ 2000er schließlich doch noch ein paar Mark mehr... Wer jetzt neugierig geworden ist, wende sich bezüglich weiterer Infos bitte direkt an den deutschen Vertrieb:

ETS
Kanzleiweg 6
D-8011 Hohenlinden
Tel.: 08124-8854

Dort kann man das Gerät auch bestellen, ansonsten findet man die Bodega Bay im gutsortierten Fachhandel. (od)





STROMAUSFALL

Sind wir das letzte Mal noch rund um die Erde und hinaus ins Weltall gedüst, so steht heute mal eine kleine Zeitreise am Programm: vom 19. Jahrhundert direkt ins 5. Jahrtausend – und das alles ohne Strom!

1853

Mag das chinesische Horoskop auch steif und fest behaupten, wir hätten gerade das Jahr der Ziege – spielerisch gesehen ist 1991 eindeutig das Jahr der Eisenbahn! Der Beweis in Stichworten: „Railroad Tycoon“ gibt's jetzt endlich auch am Amiga, voraussichtlich im Herbst wird „Train it“ von Phoenix Entertainment erscheinen, und sogar im heutigen Stromausfall beschäftigen wir uns als erstes mit den guten alten Dampfzügen. Klaro, E-Loks laufen nunmal nicht ohne Strom...

Was machen drei bis sechs Leute, die gerade nichts Besonderes zu tun haben, aber ungefähr fünf, sechs Stunden Zeit? Na, zum Beispiel könnten sie gemeinsam das Eisenbahnnetz im kolonialen Indien errichten! Das geht dann so: Zuerst wird mal ein bißchen vorbereitet, also der Spielplan (Landkarte von Indien) aufgebaut, die Bank eröffnet, das Startkapital verteilt, usw.. Dann überlegt sich jeder Teilnehmer, welche Bahnstrecke er gerne errichten würde und gibt dafür ein Gebot ab. Für dieses Gebot erhält er ein Vorkaufsrecht auf die Aktien der Gesell-

schaft, die in dem jeweiligen Gebiet aktiv werden soll (es gibt insgesamt acht regional tätige Gesellschaften, wie z.B. die „Great Indian Peninsula Railway“). Auf diese Eröffnungsprozedur folgt die erste Aktienrunde: Hier werden zum einen natürlich Aktien ge- und verkauft, desweiteren bekommt jetzt aber auch jede beteiligte Gesellschaft einen Direktor (das ist einfach der Spieler, der die meisten Anteile der Company besitzt). In der sich nun anschließenden Betriebsrunde muß der Direktor Gleise bauen, Loks einkaufen und betreiben, den Erlös für die erledigten Fahrten einstreichen – mit einem Wort, er soll seine Gesellschaft möglichst gewinnbringend leiten und lenken. Die Stunde der Wahrheit schlägt dann in der nächsten Aktienrunde: Je nachdem wie ihr Direktor gewirtschaftet hat, steigen oder fallen die Kurse einer Company, was natürlich zu entsprechenden Käufen bzw. Verkäufen der übrigen Anteilsinhaber führt. Dann geht's in die nächste Betriebsrunde, nach der wieder eine Aktienrunde kommt und so weiter und so fort. Das Spiel ist zu Ende, sobald der Bank das Geld ausgeht, oder wenn der Kurs einer Aktie die magische Grenze von 400 Indien-Dol-

lar erreicht hat. Nun zählt jeder Spieler zusammen, was er an Bargeld und Aktien besitzt, und (oh, Überraschung) der Reichste gewinnt!

Was hier nur überblicksweise dargestellt wurde, erweist sich in der Praxis als relativ kompliziert. Man kommt nicht umhin, die Anleitung genauestens zu studieren, jeden einzelnen Schritt sorgfältig zu planen und immer wieder in diversen Tabellen

nachzuschlagen. Schmalspurstrategen haben hier also nichts verloren, denn bei 1853 handelt es sich fast schon um eine dreivierteelte Wirtschaftssimulation. Eine ziemlich harte Nuß ist auch die Anleitung – viele Querverweise, trocken formuliert und kaum Beispiele. Das mitgelieferte Material bietet den üblichen „Pappe & Elaste“ Standard, was bei dem happigen Preis schon etwas dürftig ist.



SPACELORDS

TABLETOP REGELN



HOBBY PRODUCTS

Spacelords

Vom Dampfroß-Zeitalter düsen wir jetzt direkt in die ferne Zukunft, und dort feiern wir erstmal Premiere:

Spacelords ist nämlich das allererste deutschsprachige SF-Tabletopgame! Falls Euch der Ausdruck „Tabletop“ nichts sagt – das sind jene Spiele, bei denen man eine Unzahl kunstvoll bemalter Zinnfiguren durch ebenfalls sehr liebevoll gestaltete Geländeformationen jagt, wo sie sich dann gegenseitig niedermetzeln dürfen. Wer nun allerdings meint, das ganze Zinnzeugs wäre hier bereits im Lieferumfang enthalten, der irrt

gewaltig: sämtliche Figuren müssen extra gekauft und eigenhändig bemalt werden! Die Grundausrüstung von Spacelords besteht lediglich aus einem Loseblattordner, der die Spielregeln, einige vorgefertigte Szenarien, ein paar Kapitel über den „historischen“ Hintergrund und das Bemalen der Miniaturen, sowie verschiedene Tabellen enthält.

Gespielt wird auch hier in Runden, wieviele das sind, hängt von der jeweiligen Siegbedingung des gerade benutzten Szenarios ab. Die Runden bestehen aus fünf Phasen: Mutantenphase, erste Feuerphase, Bewegungsphase, zweite Feuerphase, Nahkampfphase. Was um alles in der Welt ist eine Mutantenphase? Nun, Mu-

tanten sind ja bekanntlich Wesen, die sich von der normalen Bevölkerung durch ihre besonderen Fähigkeiten unterscheiden, z.B. beherrschen hier einige die Telepathie, andere können sich

selbst jederzeit überallhin teleportieren, usw.. Weil Mutanten also zu recht ungewöhnlichen Aktionen neigen, hat man ihnen praktischerweise ihre eigene Phase spendiert. Alle übrigen Phasen sind mehr oder weniger selbsterklärend, man sollte dabei nur beachten, daß hier wirklich jedes Aktiönchen ausführlichst geregelt ist. So muß beispielsweise bei einer Bewegung das Gelände, die eingeschlagene Richtung, eventuell vorhandener Wind, erlittene Beschädigungen und einiges mehr berücksichtigt werden.

Zum Spielmaterial gibt's nicht viel zu sagen, es ist halt ein (stabiler) Loseblattordner; die Regeln sind sehr klar, übersichtlich und eingängig formuliert. Sandkasten-Generäle mit viel Zeit und handwerklichem Geschick dürfen sich also bedenkenlos ins Schlachtengemüll stürzen.

Bleibt noch die obligate Verlosung unserer Rezensions-exemplare. Wer eines davon haben möchte, beantworte bitte eine der folgenden Fragen: Welche Kolonialmacht entsandte die Ingenieure, die damals wirklich das indische Eisenbahnnetz aufgebaut haben? Welcher (toten) Sprache entstammt der Ausdruck Mutant? Die Antworten vom letzten Mal sind „Orbit“ und „Ceylon“. Dann mal wieder viel Glück! (od)

Joker Verlag
„Stromausfall“
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

1853

Spielmaterial: 61%
Spielregeln: 45%
Spielreiz: 76%
Besonderes: Spiel ist komplett in englisch, eine deutsche Übersetzung der Anleitung liegt aber bei.
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 129,- DM
Bezug: Playsoft
Teichweg 6
3550 Marburg
Tel.: 06421/48 19 72

Spacelords

Spielmaterial: 57%
Spielregeln: 87%
Spielreiz: 82%
Besonderes: Nochmals – kein Spiel für Zwischendurch, eher eine Lebenseinstellung...
Schwierigkeit: Für Experten
Preis: ca. 59,- DM
Bezug: Games In
Brienner Str. 54
8000 München 2
Tel.: 089/5 23 46 66

Wieviel macht zwei mal zwei plus zwei mal drei? Na, vier natürlich – zumindest nach dem kleinen Arcade-Einmaleins. Im Klartext: Diesmal stellen wir Euch vier brandneue Automaten vor, zwei mit Zwei-Spieler-Modus und zwei mit Drei-Spieler-Modus!



Growl – schlappe Prügel-Arie für militante Tierschützer.

Getreu unserem Motto „Das Beste kommt zum Schluß“ eröffnen wir den Reigen mit einem schlichtgeistigen Prügelspielchen von Taito: In *Growl* sollen ein bis zwei schlagkräftige Ranger ganze Horden von gemeinen Wilderern aufmischen. In blockiger Grafik und schwach animiert quälen die Bösewichte allerlei Viecher wie Löwen, Adler und Antilopen. Sobald der Held eingreift, danken ihm die Tiere ihre Rettung durch tatkräftige Unterstützung. Dabei wäre das gar nicht mal nötig, denn Gegner

gibt's zwar viele, aber meist stehen sie nur dumm herum und warten darauf, vermöbelt zu werden.

Nicht nur Sound, Grafik und Gameplay sind eher unterdurchschnittlich, selbst das Level-Design ist ermüdend einfallslos – praktisch überall sieht es gleich aus. Zwar wird multidirektional gescrollt und problemlos gesteuert, auch kann man exekutierten Wilddieben die Waffen abnehmen und in Bonusstages Punkte sammeln, bloß es hilft halt alles nix: *Growl* spielt sich so langweilig, daß selbst der

militanteste Tierschützer lieber auf ein Bierchen geht... Ganz anders die neue Platine von Data East: *Caveman Ninja* ist ein originelles Jump & Run Game für ein bis zwei Höhlenmenschen. Als solcher macht man sich auf den Weg durch liebevoll gestaltete Steinzeitlandschaften voller Plattformen, um die entführten Frauen seines Stammes wieder ranzuschaffen. Sowohl der Spielablauf als auch die kunterbunte Comic-Grafik erinnern stark an den Arcade-Klassiker „Toki“ (dessen Amiga-Umsetzung von Ocean in Kürze vorliegen sollte). Während der Rettungstournee bekommt man es mit Urzeit-Echsen in allen Formen und Größen zu tun (auf manchen kann man sogar reiten), schmeißt mit Knochen nach witzigen Gegnern wie Höhlenmenschen in Flugmaschinen, wird des öfteren wortwörtlich plattgedrückt und findet allerlei Extras; beispielsweise eine Tabaskoflasche, die aus dem Neandertaler einen echten Feuerspucker macht!

So schön die Präsentation auch ist, und so lustig die Gags auch sein mögen, ein bißchen was haben wir auch

hier zu meckern: Zum einen könnte die Steuerung etwas exakter sein, zum anderen quittieren die Feinde bezogene Prügel mit Meldungen wie „Poing!“ oder „Whamm!!!“ – wofür soll das eigentlich gut sein? Andererseits darf man bei einem ansonsten wirklich gelungenen Game auch nicht überkritisch sein...

Kommen wir zum ersten Drei-Spieler-Gerät des Tages, nämlich Ataris Mega-Klopperei *Pit-Fighter*. „Mega“ weniger wegen der Qualität des Spiels, die ist nicht so aufregend, sondern wegen einer noch nie dagewesenen Besonderheit: Bei *Pit-Fighter* schlagen keine gezeichneten Männchen aufeinander ein, stattdessen gibt es ausschließlich animierte Digi-Bilder zu sehen! Diese Technik ist zwar ebenso neu wie aufwendig, dürfte sich jedoch kaum durchsetzen – irgendwie macht der digitalisierte Kampfsport einen reichlich verwaschenen Eindruck. Hinzu kommt, daß die Animationen ziemlich eckig ausgefallen sind, und auch die Sounduntermalung (ebenfalls digitalisierte Kampf- und Schmerzensschreie) ist nicht gerade ein Heuler.



Caveman Ninja bringt Schwung in die Steinzeit!



Caveman Ninja – her mit den kleinen Neandertalerinnen!

CON OP

Über mangelnde Schlagvarianten kann man sich hingegen nicht beklagen, dank zweier Knöpfe und einem Stick sind die unterschiedlichsten Sprünge, Hiebe und Griffe möglich. Als Kämpfer stehen ein Catcher, ein Kickboxer und ein Karateka bereit, um sich mit teilweise recht originellen Gegnern zu duellieren. Jeder Fighter hat eine etwas andere Technik drauf, sollten mehrere Spieler gleichzeitig antreten, wird nicht gegeneinander sondern miteinander gerangelt. Als besonderer Gag greifen auch manchmal Zuschauer in den Kampf ein, außerdem kann man herumstehende Kisten und Stühle als Waffen verwenden. Dennoch ist **Pit-Fighter** nur für echte Fans des Genres empfehlenswert, uns kam die Prügelei auf Dauer ein bißchen eintönig vor. So, jetzt aber zum absoluten Höhepunkt unseres heutigen Spielhallen-Ausflugs: Das geradezu monströs große Standgerät **Laser Ghost** bietet bis zu drei Baller-Fans Spielspaß ohne Wenn und Aber! Hier hat sich der Arcade-Gigant Sega förmlich

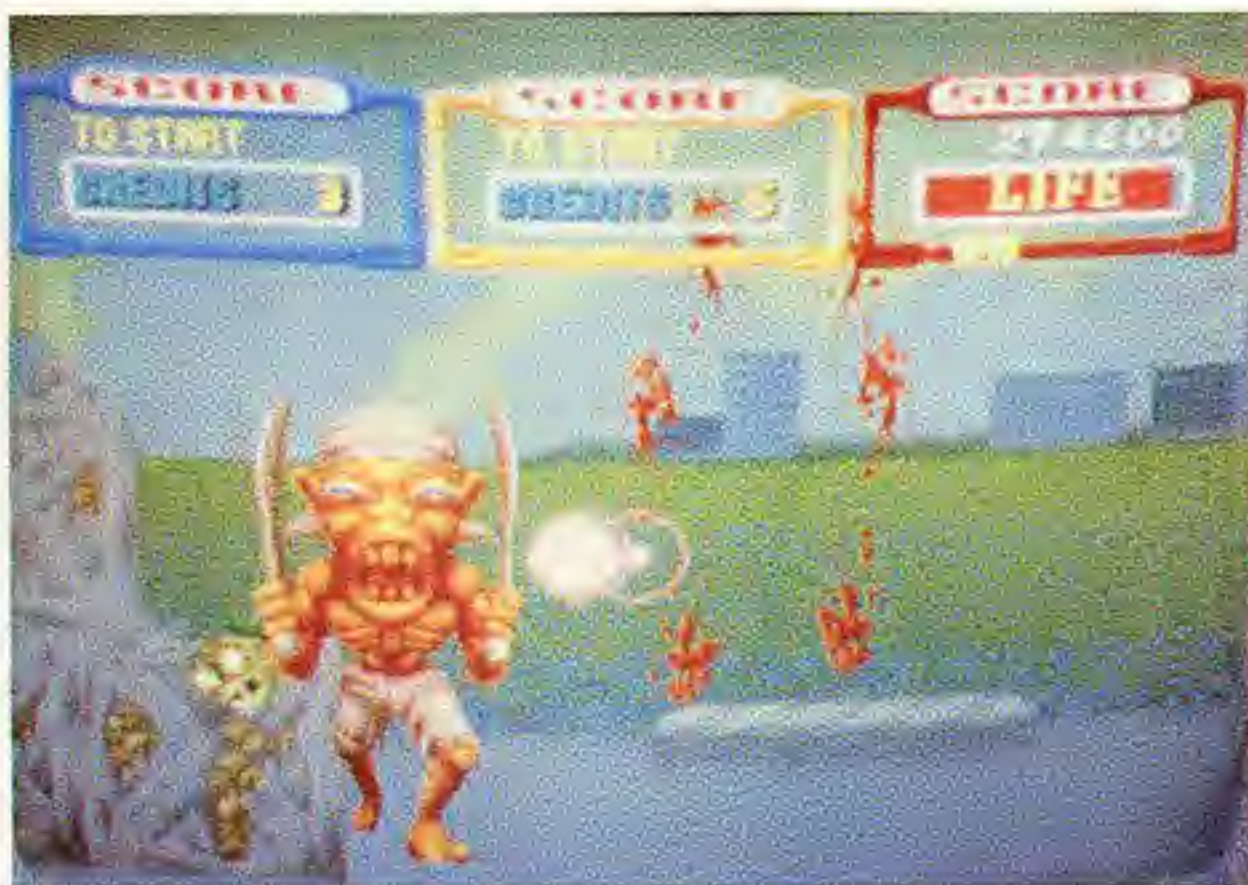
selbst übertroffen, denn **Laser Ghost** ist im Grunde nur eine Weiterentwicklung des bereits etwas älteren „Alien Storm“. Der Witz dabei: Man nimmt hinter einem MG Platz, dessen Head-Up-Display doch tatsächlich eine richtige Laser-Zielvorrichtung zu bieten hat! Im Intro muß man miterleben, wie einem wiederum die Freundin entführt wird, und zwar von einem Dämon. Also hetzt man seinem Mädels hinterher, die wilde Jagd führt durch eine geisterverseuchte Stadt, die mal rauf, mal runter, links, rechts oder in die Tiefe gescrollt wird. Soundtechnisch gibt's zwar nur das übliche „bum bum“, aber die Grafik ist eine Wucht: Ob Franksteins Monster, Horror-Krokodile, bissige Killer-Porsches oder tortenschmeißende Gespenster-Butler – hier ist man vor nichts und niemandem sicher. Manche der 3D-Effekte sind dabei schlichtweg genial, die Steuerung mit der Laser-Knarre ist über jeden Zweifel erhaben, und überhaupt macht die Ballerorgie (bei der man übrigens auch

die Backgrounds in Schutt und Asche legen kann) einfach tierisch Laune. Freilich darf man sich vom Gameplay keinen geistigen Höhenflug erwarten, es gibt einen normalen Feuerknopf sowie einen für eine Art Smartbomb (sowas wie ein Geister-Staubsauger), dazu tauchen manchmal Päckchen mit frischer Lebensenergie auf – das war's denn auch schon. Leider umfaßt

die digitale Geisterbahn nur sechs Level, der ganze Zauber ist also selbst für Solisten spätestens nach fünf bis zehn Continues vorüber. Allerdings will man in einer Spielhalle ja ohnehin keine Wurzeln schlagen, hier liegt die Würze halt wirklich in der Kürze! Apropos Kürze & Würze: Nächsten Monat hören wir wieder voneinander – und tschüß! (ml)



Digitalisierter Kampfsport mit Pit-Fighter



Laser Ghost ist garantiert das Lieblingsgame der Ghostbusters...



Laser Ghost – da lächt das Baller-Herz!

JOKER SHOP



Nr.01
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exklusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL). Nur DM 19,90



Nr.02
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL. Schon für modische DM 49,-



Nr.04
Sammelordner – Der absolute Schönheitskönig unter den Sammelordnern: aus stabilem Karton, rundum im Designer-Look bedruckt! Außerdem hat er ein Griffloch und Platz für sämtliche 10 Ausgaben eines Jahrgangs. Die einzige Art, seine Joker-Sammlung stilgerecht aufzubewahren... Ordnung mit Stil für gut angelegte DM 15,-



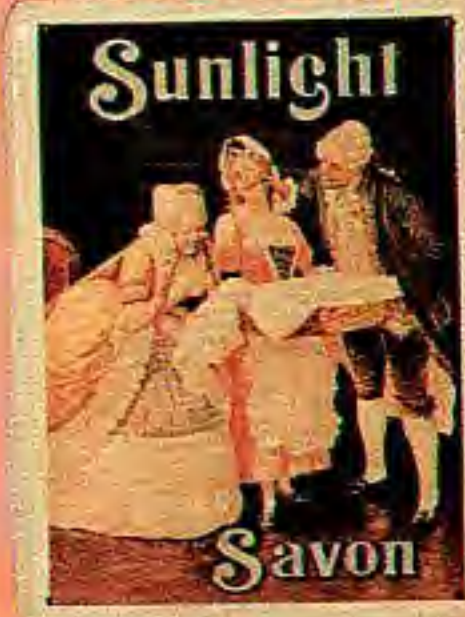
Nr.03
Joker-Sammlung – Höchste Schwebebahn, daß Du endlich die fehlenden Hefte nachbestellst: Die Ausgaben 11/89, 12/89, 1/90 und 2/90 sind bereits vergriffen und werden am Schwarzmarkt zu Höchstpreisen gehandelt! Von den anderen Ausgaben haben wir noch ein paar Exemplare – schnell zugreifen, so lange der Vorrat reicht! Für die üblichen DM 6,50 pro Heft



Nr.05
Disketten-Aufkleber – Wer eine hübsche Softwaresammlung haben will, hat ein Problem: Game-Disks sehen ja ganz nett aus, aber was macht man mit den Raubkop... äh, Sicherheitsko-

prien? Die Lösung ist vierfarbig mit dem Joker-Logo bedruckt, sieht tierisch scharf aus, paßt auf jede 3.5 Zoll-Diskette und läßt sich auch noch prima beschriften! Für gut haftende DM 4,- pro Bogen (acht Sticker)

Geld regiert die Welt – das weiß schließlich jedes Kind. Und damit Ihr auch die Möglichkeit habt, ein bißchen beim Weltmanagement mitzumischen, gibt's unseren Shop. Hier bestimmt alleine Ihr, wofür Ihr Eure Kohle ausgeben wollt. Und das Beste: Unsere topexklusiven Joker-Artikel kosten nun wirklich nicht die Welt...!



Nr.06
Werbeschilder – Da die nostalgischen Blechschilder bei Euch so gut angekommen sind, haben wir uns umgeschaut und ganz **NEUE MOTIVS** aufgetan! Und zwar „Opel“, „Schultheiss Bock“, „Casino de Paris“ und „Sunlight“.
Für lächerliche DM 24,- je Schild



Nr.07
Solarrechner-Diskette – Weiß man ja: Es gibt solche Disks und solche. Diese ist allerdings eine ganz andere! Nämlich ein starker Taschenrechner mit vielen Funktionen. Keine Batterien, kein Strom, ein bißchen Sonne genügt, und schon weiß man, was die Wurzel aus 8679,43 ist.
Ausgerechnet für DM 19,-



Nr.08
Kaugummi-automat – Die unabdingbare Apparatur für Leckermäuler gibt es jetzt mit aufgepepptem Design und wahlweise in den Farben schwarz oder weiß. Und das Beste: Neuer Look, aber alter Preis!
Für standhafte DM 19,-



Nr.09
Mini-Basketball – Ein kleines Tischfußball hatten wir schon, ein Billard auch. Aber dieses tolle Basketball-Spiel, wo ein Kunststoffbällchen mittels Tasten in den Korb bugsiert werden muß, ist mindestens so originell wie unterhaltsam!
Für treffsichere DM 33,-

Gar keine Frage, ich will die Welt regieren! Und da ich einsehe, daß man nunmal klein anfangen muß, sehe ich auch ein, daß der beste und kleinste Anfang der ist, erstmal etwas bei Euch zu bestellen. Aber wie geht das vor sich?
Ganz einfach: Schreibt die Nummer UND die Bezeichnung des oder der ge-

wünschten Artikel auf eine Postkarte und gebt die Zahlungsweise mit an (entweder Nachnahme oder Vorauskasse, also beigelegter Scheck bzw. Bargeld). Jetzt schickt die ganze Chose an:
Joker Verlag
„Joker Shop“
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

WICHTIG: Bei Vorauskasse bitte DM 3,- für's Porto dazurechnen, bei Nachnahme nicht – da wird einfach alles beim Postboten bezahlt. Nachnahme-Bestellungen sind aber nur im Inland möglich! Ach ja: Egal, wie Ihr bestellt oder zahlt, die Mehrwertsteuer ist bei allen Preisen schon dabei.



Unser Frühlingskonzert findet am 26. April statt!



Unter der Leitung von Maestro
Wolfgang Amadeus Michael musizieren
die Joker-Philharmoniker wieder
an jedem besseren Kiosk...!

Der neue AMIGA JOKER bringt Spaß nach
Noten: Previews, die locker das Hohe C
erreichen, Hardrock-Tests, wie sie harder
nicht sein können, Klassisches mit dem Klas-
siker sowie Cheats & Lösungen für alle, die
Probleme beim Spielen ihrer Partituren ha-
ben!

Egal, ob Ihr musikalische Genies, geniale
Musiker oder schon halb taub seid – sichert
 Euch am 26. April Euren Platz am Kiosk! Die
allerbesten Sitze gibt es natürlich auf Vorbe-
stellung, kurz Abo genannt...

Bezugsquellen

AHS Schirngasse 3-5 6360 Friedberg 1 Tel.: 06031/61950	Funny-Software Grazerstr. 34 7000 Stuttgart 30 Tel.: 0711/8568534	Korona Soft Postfach 3115 4830 Gütersloh 1 Tel.: 05241/1828	Softpower Schwedenstr. 18 1000 Berlin 65 Tel.: 030/4922056
Bomico Am Südpark 12 6092 Kelsterbach Tel.: 06107/76060	Fantastic Müllerstr. 44 8000 München 5 Postfach 140209 Tel.: 089/2609593	Leisuresoft Industriestr. 23 4709 Bergkamen-Rünthe Tel.: 02389/780-0	Software 2000 Lübecker Str. 10 2320 Plön Tel.: 04522/1379
Demonware Strahlenberger Str. 125a 6050 Offenbach Tel.: 069/8004799	International Software Postfach 830110 5000 Köln 80 Tel.: 0221/604493/96	Magic Bytes Postfach 2144 D 4830 Gütersloh Tel.: 05241/1834	Wial Versand Liegnitzstr. 13 8038 Gröbenzell Tel.: 08142/8273
Frank Heidak Franzstr. 7 5000 Köln 41 Tel.: 0221/407447	Joysoft Gottesweg 157 5000 Köln 41 Tel.: 0221/443056	Rushware Bruchweg 128-132 4044 Kaarst 2 Tel.: 02101/6070	World of Wonders Höhenstr. 31 6231 Schwalbach Tel.: 06196/82467

DAS PROGRAMM

Da auf unseren Konzerten
ausschließlich topaktuelle
Stücke gespielt werden,
gibt's auch diesmal nur ei-
nen kleinen Vorgeschmack.
Beispielsweise hätten wir da
Rubicon, den neuesten Bal-
ler-Song von Hewson. Eine
Komposition aus 32 Farben
und feinstem Parallax-
Scrolling!

Wer mehr auf Evergreens
steht, darf sich auf neue
Amiga-Remixes großer Hits
von Electronic Arts freuen:
Bard's Tale III und **PGA
Tour Golf** kommen endlich
zur Aufführung!

Mit **F-15 Strike Eagle II** hat
auch MicroProse einen Ol-
die but Goldie brandneu für
den Amiga aufgelegt!

Einen absoluten Newcomer
schickt hingegen Mirrorsoft
mit **Mega-Lo-Mania** auf die
Bühne. Vertrackte Strate-
gie, kombiniert mit starker
Grafik und fetzigem Sound
sollen Hitqualität garantie-
ren!

Wer es hingegen ganz klas-
sisch mag, der darf mal bei

Megaphoenix reinhorchen:
Ein Arcade-Oldie in ultra-
moderner Aufmachung!



Dazu kommen noch unzäh-
lige weitere Test-Arien.
Dr.Freaks berühmtes Solo,
die Spielhallen-Oper na-
mens **Coin Op**, ein Maxi-
Bericht über heiße Software-
entwicklungen für CD-TV,
massenhaft Preisausschrei-
ben und und und...!

Inserentenverzeichnis

ABC Soft	19	Joysoft	40
AHS	65, 74	Lifetimes	74
Audiogenic	11	Magic Bytes	111
Bits & Bytes	22	Mirrorsoft	29
Bomico	2, 11, 25, 33, 112	Ocean	2
CPS Heidak	88, 89	Powersoft	95
Computerworld	74	Rainbow Arts	57
Data & Electronics	83	Richartz	34
Decom	91	Rushware	43, 57, 63
Delta PD	22	Schneider	6
Domark	112	Softpower	26
ETS	17	Software 2000	15
Four Systems	48	Software Corner	73
Fun Soft	21	Software Maniacs	74
Funny-Software	37	Steffen Müller	94
Fantastic	67	Tale Software	43
Hamo Versand	93	United Software	15, 29, 53, 111
Idea Software	63	U.S. Gold	53
Infogrames	33	Wial Versand	39
International Soft	23	World of Wonders	46, 47
Joker Verlag	27, 97	Zille Software	6

BIG BUSINESS

BIG BUSINESS

Big Business ist eine humorvolle Unternehmenssimulation mit eindeutig spielerischem Charakter. Seien Sie Ihr eigener Chef! Entscheiden Sie selbst über den Etat für Werbung, Forschung, Investitionen usw. Planen Sie selbst die günstigsten Produktionsbedingungen, werden Sie tätig gegen Industriespione usw. Hervorragende, z.T. animierte Grafik im Comic-Stil.

ASM
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95
PC 3,5 + 5,25 79,95

U.S.S. JOHN YOUNG

A NAVAL WARSHIP SIMULATION

U.S.S.

JOHN YOUNG

Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Boot-Jagd, Flugzeug-Angriffe, Abschuss von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.

Special
Edition

AMIGA, Atari ST 59,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95

MAILORDER

Einfach Postkarte an:

MAGIC BYTES

Verlag R. Kleingräber

Postfach 2144 C

D-4830 Gütersloh 1

Oder 24-Stunden-Telefonline

05241-1834

(Versand per Nachnahme + 5,-DM Versandkosten. Ab 50,-DM versandkostenfrei. Umtauschgarantie: Kostenfreie Ersatzlieferung; bitte innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).



Einfach irre
diese Preise!

Alle
Preisangaben
in DM

KIND OF MAGIC 3

AMIGA 79,95
C64 Disk 49,95
C64 Cass 39,95

Kind of Magic 3

Eine brandneue Super-Spielesammlung mit vier erstklassigen Spielen. NORTH SEA INFERNO: Terroristen haben auf einer Bohrsinsel eine Atombombe gelegt. CYBER WORLD: Du bist berufen, in einer düsteren Zukunftswelt Verräter zu jagen. DOMINATION: Erobern Sie das Hauptquartier Ihres Gegners mit 4 Kampfrobootern. BLUE ANGEL 69: Bezaubernde Engel führen Sie durch das Labyrinth Ihrer Gefühle.

Big Business
AMIGA

THE SECOND WORLD

NEU

ASM
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
PC 3,5 + 5,25 79,95

THE SECOND WORLD

Ereignisreiches und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.

The Second World
AMIGA

NEU

AMIGA
JOKER
HIT

AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95



MAGIC BYTES

Dinowars AMIGA

U.S.S. John Young
AMIGA

Kind of Magic 3
(Z.B.: North Sea
Inferno) AMIGA



'NAM

★ 1965 ~ 1975 ★



Vietnam war für die Vereinigten Staaten eine kostspielige Katastrophe

Könnten Sie – bei Verwendung derselben Ressourcen – die Geschichte nochmals schreiben und den Krieg gewinnen, den Amerika verloren hat ?

Als Präsident müssen Sie Ihre militärischen Ziele gegen die öffentliche Meinung in Ihrem Land abwägen. Die Entscheidung, ob Sie ein Habicht oder eine Taube sind, liegt bei Ihnen. . . .

Ihr Ziel: erreichen Sie, was den Amerikanern nicht gelungen ist – verhindern Sie, daß Südvietnam den südvietnamesischen Guerillas zufällt

„'Nam ist das Ergebnis von vier Jahren umfangreicher Forschungsarbeiten durch Matthew Stibbe, dem Verfasser des mit großem Beifall begrüßten Imperiums“

„'Nam ist unglaublich genau... (und) gilt ganz sicher als eines der besten Kriegsspiele seit Jahren.“ CU Amiga Screenstar 90%

Programmed and designed by: Matthew Stibbe
© 1991 Domark Software Ltd. © 1991 Artwork & Packaging Domark Software Ltd.
Veröffentlicht von Domark Software Ltd. Vertrieb: BOMICO, Gerwerbegebiet Süd, Am Sudpark 12, 6092 Kelsterbach, Frankfurt. Tel: (06107) 62067
Erhältlich für: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25" & Apple Macintosh Amiga Bildschirm Fotos

DOMARK



Only commands
Schedule troop
Count down
Support units
Count down
Support units
Count down
Support units



A
M
I
G
A

J
O
K
E
R

A
M
I
G
A

J
O
K
E
R